

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 26
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290
ENTREGA DE LOS PREMIOS
NEXT LEVEL
A LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO
Informe especial exclusivo
SHENMUE II
Habilitá la línea telefónica y conectá la
Dreamcast al impresionante mundo de
PHANTASY STAR
ONLINE
ファンタシースターオンライン
RED FACTION
METAL SLUG X
SONIC SHUFFLE
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00026
A PEDIDO DE LOS LECTORES: IMPRESIONANTE INFORME DE SEGANET

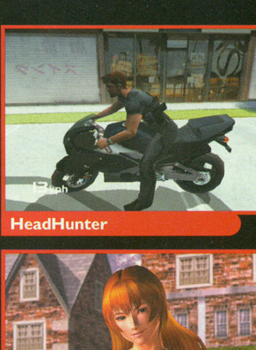
Los Mejores Dealers

WIZARD ACOYTE 495 CAPITAL FEDERAL	MARTHA NILDA NOVILLO CARUHE 49 CAPITAL FEDERAL	VIDEO COMPUTO ENTRE RIOS 1012 CAPITAL FEDERAL	CD-MARKET LAVALLE 523 CAPITAL FEDERAL	ESTIGIA PEDRO GOYENA 258 CAPITAL FEDERAL	REPLAY RODRIGUEZ PEÑA 1094 CAPITAL FEDERAL
COPERATI BLANCO ENCALADA 2473 CAPITAL FEDERAL	HERMIDA COBO 1187 CAPITAL FEDERAL	JETSNS GAME FERN. DE ENCISO 3960 LOC 10 CAPITAL FEDERAL	THE SHOP LAVALLE 835 CAPITAL FEDERAL	PRIETO Y BARREIO PICHINCHA 90 CAPITAL FEDERAL	NIGRO SALADILLO 5375 CAPITAL FEDERAL
MAGIC GAME BUCARELLI 2315 CAPITAL FEDERAL	COMPUCOMPRAS CORDOBA 1467 CAPITAL FEDERAL	VEKTRON S.R.L. FLORIDA 537 LOCAL 364 CAPITAL FEDERAL	FREE TIME CLUB VIDEO LOPE DE VEGA 1690 CAPITAL FEDERAL	BARSZEZ L. ALBERTO PUEYRREDON 338 CAPITAL FEDERAL	SALA 1 SALGUERO 1954 CAPITAL FEDERAL
MONTIEL CABILDO 196 CAPITAL FEDERAL	CRAZY GAMES CORRIENTES 4814 CAPITAL FEDERAL	GUGELMEIER FLORIDA 537 P1 LOC 427/428 CAPITAL FEDERAL	DGL GAMES LOPE DE VEGA 3074 CAPITAL FEDERAL	NEXT LAND S.A. RIVADAVIA 4119 CAPITAL FEDERAL	COMPUTIME SANTA FE LOCAL 31 CAPITAL FEDERAL
CLUB TAKU CABILDO 2280 LOC 18 CAPITAL FEDERAL	YEDID CUENCA 2787 CAPITAL FEDERAL	CASA SALAS FRANKLIN ROOSVELT 5059 CAPITAL FEDERAL	LUMINI MONROE 5361 CAPITAL FEDERAL	TITANIC COMICS RIVADAVIA 5108 LOC 307 CAPITAL FEDERAL	WOKY WOKY SANTA FE LOCAL 46 CAPITAL FEDERAL
VIRTUAL PLAY CARHUE 49 LOC 79 CAPITAL FEDERAL	EL SEÑOR DE ANILLOS EL CANO 2998 CAPITAL FEDERAL	PARK SYSTEM LA RIOJA 2051 CAPITAL FEDERAL	ESTRATEGIA MUÑIZ 16 CAPITAL FEDERAL	PLAYMANIA RIVADAVIA 6720 LOC 14 CAPITAL FEDERAL	NEMESIS SOLDADO DE LA INDEP. 1165 CAPITAL FEDERAL
KID GAMES URIBURU 1698 CAPITAL FEDERAL	REPLAY VUELTA DE OBLIGADO 1795 CAPITAL FEDERAL				

EL CHIP AV MITRE 541 LOCAL 3 Y 4 AVELLANEDA	COSTILLA JOSE HERNANDEZ 4495 CLAYPOLE	SANTILLI 25 DE MAYO 344 LANUS	GIRAUD AV SAN MARTIN 3401 LOMAS DEL MIRADOR	TOP GAMES AV 844 NRO. 2630 LOC 3 Y 4 SAN FRANCISCO SOLANO	VELAZQUEZ CALLE 147 NRO. 1351 BERAZATEGUI
INDEX COMPUTACION SENADOR MORON 1112 BELLA VISTA	EAGLE COM S.A. MISIONES 6596 EL PALOMAR	KNOW HOW SISTEMA 9 DE JULIO 1452 LANUS OESTE	GAME SOFT ALEM 161 LOCAL 3 MONTE GRANDE	DARTAGNAN ARIETA 3199 SAN JUSTO	VIDEO 12 CALLE 12 NRO. 1480 LA PLATA
KOOPA TROOPA CALLE 14 NRO. 5023 BERAZATEGUI	CIUTAT RIVADAVIA 594 ESCOBAR	CASA LOPEZ S.A. AV SAN MARTIN 3401 LANUS OESTE	NINO EXPRESS ALEM 260 MONTE GRANDE	SHOPING MANIA AV MITRE SAN MIGUEL	LENNON ALTE. BROWN 2943 VILLA BALLESTER
LOGICAL SYSTEM QUINTANA 794 LOCAL 8 BURZACO	CASTRO CARBONI ESPELETA	CAIPIGLI AV SAN MARTIN 4048 LANUS OESTE	STILO CALLE 64 NRO 2946 LOC 26 NECOCHEA	AGENDA GAME CONCEGAL TRIB. 1139/49 SAN MIGUEL	HERENCIA J. HERNANDEZ 2917 VILLA BALLAESTER
COMPU CASTEX 785 CANNING	TAZMANIA MONTEAGUDO 144 LOCAL 31 FLORENCIO VARELA	SAOANE SANTIAGO PLAU 1835 LANUS OESTE	DIMITRIO UGARTE 1520 OLIVOS	TOY STORY PTE. PERON 1307 SAN MIGUEL	DEMICHELIS SAN MARTIN VILLA BALLESTER
LENNON II 3 DE FEBRERO 2784 CASEROS	SYNCHRONICITY JORGE NEWBERY 3085 LOCAL 16 GLEW	POP COMPUTACION BOEDO 168 LOCAL 15 LOMAS DE ZAMORA	SYSPROG COMPUTACION PEDRO LAGRAVE 241 PILAR	STOP PTE. PERON 1480 LOCAL 16 SAN MIGUEL	FULLONE AV CROVARA 1502 VILLA MADERO
COMPUWORLD S.A. SAN MARTIN 2137 CASEROS	ROMERO CALLE 22 ENTRE 489 Y 490 GONNET	EASY COMPUTACION LAPRIDA 245 LOCAL 10 LOMAS DE ZAMORA	LEO STATION LAVALLE 692 QUILMES	GRANATI DAVID ALSINA 255 TEMPERLEY	COTILLON STA. RITA LAS FLORES 299 WILDE
PUEBLA NTRA SRA DE LA MERCED 4819 CASEROS	TELE SYSTEM JAURETCHE 1385 HURLINGAM	DALNET SRL LAPRIDA 443 LOMAS DE ZAMORA	PC QUILMES MORENO 568 QUILMES	CACERES SALTA 112 TEMPERLEY	DENEGRI M. MORENO 649 WILDE
VERDI CARLOS CASARES 847 CASTELAR	VIDEO FIESTA ZUVIRIA 5059 LOC 12 JOSE C. PAZ	PLAYCITY LARPIDA 165 LOCAL 23 LOMAS DE ZAMORA	DARTAGNAN RIVADAVIA 14048 LOC 2 RAMOS MEJIA	MANNINA SALTA 454 TEMPERLEY	GAMES EXPRESS ALSINA 344 QUILMES
VERA 17 DE OCTUBRE 1070 CLAYPOLE	BIT GAME 9 DE JULIO 1773 LANUS	MARTINEZ A. Y DELLACASA M. LAPRIDA 245 LOCAL 74 LOMAS DE ZAMORA	CANY HOGAR CONSTITUCION 153 SAN FERNANDO	TABACO J. D. PERON 2186 VALENTIN ALSINA	CYBER PLAY CITY 25 DE MAYO 29 LOC 2 TEMPERLEY
V y F JUAN B. JUSTO 1355 MAR DEL PLATA	GAME CLUB LAS HERAS 2582 LOC 15 MAR DEL PLATA				

INDEX

ESTE MES



HeadHunter

Shenmue II

FIRST APPROACH / FINAL TEST

Los juegos analizados en este número fueron cedidos gentilmente por CD MARKET

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Máximo Frías
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo A. Laborde
Santiago Bembihy Videla
Durgan A. Nallar

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, CP 1121, Capital Federal, República Argentina. Tel.: (5411) 4961-8424
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030.
ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Febrero de 2001



Conectate a la virtualidad y aluciná en colores con el mundo de PSO

EDITORIAL

¡Acá está! La Next Level de Marzo recién salidita del horno para el disfrute del sibarita digital. Y debemos decir que éste no ha sido un buen mes para los amantes de los videojuegos. La industria sufrió muchas pálidas y los fanas ya se están haciendo escuchar. Por un lado tenemos una de las peores noticias que nos podían llegar a dar. Sega dejará de producir la consola tan querida por los usuarios argentinos. Sí, la Dreamcast. Un balde de agua fría para todos, sin lugar a dudas. Por otro lado, el presidente de Nintendo no augura un futuro demasiado prometedor para su Gamecube. Y, por último, muchas son las empresas y financieras que se han enojado con Sony por el desastroso desempeño que la PS2 ha tenido hasta el día de la fecha. Para más data sobre estos preocupantes acontecimientos no tienen más que chequear la sección Now Loading.

Pero no todos son dramas en el número de Marzo. ¡Claro que no! Nos llegó Phantasy Star Online, lo estuvimos jugando a full y ya tienen un espectacular informe sobre esta maravilla de Sega. Sabemos que Shenmue hizo estragos por estas pampas y, en cuanto tuvimos información de primera mano, les preparamos un mega informe sobre la secuela de uno de los mejores juegos del año. Muchas fueron las cartas que nos llegaron pidiendo un informe de SegaNet y... ¡ahora ya lo tienen! Nos conectamos a la red de redes y estuvimos dándole duro y parejo a los fichines más calientes de la virtualidad. Y, como ya es costumbre, elegimos Los Mejores Juegos del Año pasado. Podrán sintonizar la entrega de premios dando vuelta las páginas. ¡Ah! ¿Se acuerdan de los premios que dábamos a los que votaban por su juego preferido? Bueno, se pueden fijar si ganaron algo chequeando la sección Now Loading. Y, algunos de los ganadores del concurso X-Tecnologies, podrán verse escrachados desde la misma sección con los premios en la mano y una sonrisa de oreja a oreja.

Una edición llena de informes especiales y con todas las secciones preferidas de los lectores. First Approach a granel, los juegos del mes analizados a fondo en Final Test y el regreso de las secciones nuevas que ya se hicieron favoritas entre nuestros lectores: No Comments, con el inminente futuro online de las consolas, Retrogames, con la historia de Metal Gear y más juegos malos de la mano de Santiago Videla en Recycle Bin. Un número de colección, para coleccionistas...

Y no se olviden que además estamos todos, pero todos los días, con la información más nuevecita por los lares de Datafull. Además, cada vez que podemos, desde las líneas digitales estamos haciendo concursos para agradecerles su apoyo. Next Level, lo que se dice, todo un multimedio.

Pero no los entretenemos más, comiencen la vorágine de la lectura, que para eso estamos acá. Un abrazo y hasta el próximo número.

MUERE LA DREAMCAST

La inesperada decisión de Sega causó conmoción en la industria de los videojuegos y fue, sin lugar a dudas, de lo que más se habló durante las últimas semanas.



La noticia fue un duro cachetazo para muchos de nosotros. Todos sabemos muy bien que las consolas tienen una vida útil, como pasa con todo a nuestro alrededor. Lo trágico es cuando el fin llega mucho antes de lo que se esperaba, o mejor dicho, cuando el fin llega en el mejor momento de la vida. Y eso es precisamente lo que sucedió con la Dreamcast: sus creadores decidieron dejar de producirla en el mejor momento, justo cuando el fantasma de la vieja Saturn dejaba de atormentar a los usuarios de Sega y los títulos de mayor calidad empezaban a deslumbrarnos a todos por igual.
Un par de semanas atrás, Sega de Japón confirmó que dejaría de producir Dreamcast a fines de marzo de este año y que continuarían apoyando al sistema -llámese juegos, promociones, eventos, etc.- hasta el 31 de diciembre. Después de eso... lola.
¿El motivo de semejante decisión? ¡Los números, claro! Sega venía sufriendo pérdidas inadmisibles, a tal punto que la famosa compañía tiene hoy por hoy una abultada deuda que pasa con creces los diez billones de dólares. Agréguese a esto los altos costos de producción de la Dreamcast que, para colmo de males, se estaba vendiendo muy mal. Ni siquiera la reducción del precio -de 149 a 99.95 dólares- hizo que las ventas de la consola del rulito naranja repuntaran. La piratería también aportó su granito de arena, obviamente.
Entonces, ¿qué va a pasar ahora? Bueno, Sega necesita conseguir dinero como sea y recortar los gastos, así que se va a dedicar a full a hacer juegos para otros sistemas, llámese Sony PlayStation, PS2, X-Box o Game Boy Advance. De hecho, ya pudimos ver un par de imágenes del nuevo juego de Sonic para dicho portátil. En lo que a recorte de gastos se refiere, acabamos de enterarnos que la revista oficial de Dreamcast dejó de existir. Lo que la compañía sí va a seguir apoyando indefinidamente es a SegaNet, así que calmen su furia y eviten tirar por la ventana los títulos con soporte online.
Hablando de títulos, puede que Dreamcast se esté muriendo, sí, pero será una muerte gloriosa, porque en lo que queda del 2001 se viene Half-Life, Unreal, la serie 2K2, Sega Sports World Tennis 2K2, Toe Jam and Earl 3, Floigan Brothers, Crazy Taxi 2, Alienfront Online, Bomberman Online, Jet Grind Radio 2, OutTrigger, Daytona 3, Soul Reaver 2, Soldier of Fortune, Shenmue 2, Phantasy Star Online 2 y varios juegos más que, por lo menos, nos harán olvidar por un rato que desde el 1ro de enero del año que viene nos tendremos que mudar sí o sí a otro sistema. Los que quieran seguir jugando en el futuro a los clásicos de Dreamcast tendrán que asegurarse de conseguir YA una de estas consolas próximas a extinguirse, o bien comprarse un costoso aparato de fabricación inglesa de nombre PACE, un grabador de televisión digital que incluirá tecnología Dreamcast y con el cual se podrá disfrutar de los juegos de la consola blanca. Este tal PACE, que aparece en las fotitos que acompañanan la nota, estará a la venta en los EE.UU. en algún momento del año que viene y rondará los $600, aunque las probabilidades de que esta cosa se vea por nuestros pagos no pintan ser demasiadas.
Muchos seguramente se preguntarán... ¿No hay posibilidad de que los directivos de Sega revean la situación? Lo cierto es que sí hay una posibilidad, aunque es súper remota. Un milagro diríamos. Los capos de la compañía solo cambiarán de parecer si las ventas de la Dreamcast repuntan de manera vertiginosa, algo que, se dice, está sucediendo en los EE.UU. pero no así en Japón, donde las ventas de todo lo relacionado a la máquina de Sega se fueron a pique.
Empresas como Namco, Sony y Nintendo comentaron estar contentas ante los nuevos planes de Sega, la primera porque tendrá una competencia feroz en lo que a juegos de calidad se refiere, cosa que los de Namco ven como algo bueno para los jugadores. Sony y Nintendo están chochas porque de ahora en más Sega se va a dedicar a desarrollar juegos para ellas, (además de perder a un duro competidor) así que no paran de alabarla por estos días. Y los más perjudicados por esto resultamos ser nosotros, los usuarios de Dreamcast.



SONY YA EMPEZO CON LA PLAYSTATION 3

Como que las cosas para Sony no salieron demasiado bien durante el lanzamiento de la PS2 y los juegos con los que cuenta esta máquina no son sorprendentes. Así y todo, desde Sony ya se escuchan rumores de la PS3.

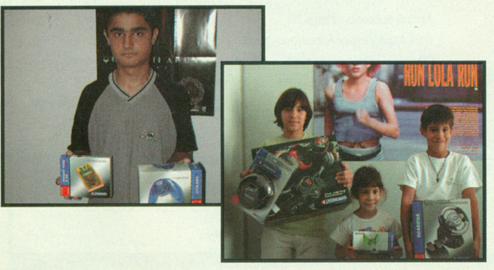
Shinichi Okomoto, vicepresidente senior de SCEI, comentó que grandes equipos de técnicos ya están investigando para hacer de la sucesora de la Play 2 una máquina 1.000 veces más poderosa que la susodicha. Ken Kutaragi, por su parte, advirtió a la prensa de que hay planes de desarrollar chips gráficos de tecnología avanzada para la próxima generación de su consola. Por otro lado, trascendió la noticia de que la nueva PlayStation tendrá el pleno apoyo de sus otras divisiones. Con la PlayStation 3, Sony cree poder hacer un mixture entre Sony Pictures y Sony Music y la posibilidad de establecer una cadena de distribución, teniendo a la tercera versión de la Play como plataforma principal. También servirá, de alguna manera original -aseguró Sony-, como plataforma online para hacer diferentes operaciones virtuales.

Interesante, pero... ¿no sería mejor darle un poquito más de bola a la PS2 (que no anda demasiado bien que digamos) antes de empezar a hablar de su sucesora?

¡ENTREGAMOS LOS PREMIOS X-TECNOLOGIES!

Muchos fueron los que pasaron a buscar los premios que X-Tecnologies tan amablemente cedió para nuestros lectores. Y, como teníamos la cámara a mano, les sacamos fotos a todos. Acá ponemos a los que tenían más cara de Feliz Cumpleaños... al resto se lo debemos, pero... ¡No nos quedaba espacio! ¡Felicitaciones, chicos!





¡GANADORES DEL CONCURSO "ELIGE EL JUEGO DEL AÑO"!

Votaste y... ¿ganaste?

Luego de una dura votación por parte de nuestros lectores, Winning Eleven 2000 resultó ser el ganador indiscutible de la muchachada, seguido peligrosamente por Final Fantasy IX y Shenmue. De todos los lectores que nos mandaron mails o cartas, tiramos los papelitos al estilo Susana Gimenez y los ganadores resultaron ser: Julián Cominelli, que con sus 15 años de edad se ganó el primer premio, una flamante Dreamcast que seguro disfrutará a full. El segundo premio se lo lleva Matías Emanuel Maidana y por eso se hace acreedor a un mouse, un teclado y el juego Quake III Arena, todo para Dreamcast. Ariel Fernández se lleva el tercer premio, nada menos que un juego para la consola que tenga. A los ganadores los llamaremos por teléfono a la brevedad para ultimar los detalles y de paso contarles cómo hacer para pasar a retirar sus premios. ¡Felicitaciones a todos!



SIGUEN LAS PALIDAS... ¡TODO MAL PARA LA PS2!

¡Descontento generalizado para la 2 de PlayStation!

"¡Es muy difícil de programar!", dicen las compañías desarrolladoras y las distribuidoras de juegos...
"¡Hicieron pocas unidades!", se quejan los analistas financieros... Lo que pasa es que muchas compañías habían puesto toda su carne en el asador para el desarrollo de juegos con miras a la PS2, que no es nada fácil ni barato, y culpan en gran parte a la gente de Sony por no haber generado un buen mercado para sus productos, además del ruinoso lanzamiento de la consola en todos los puntos del globo.

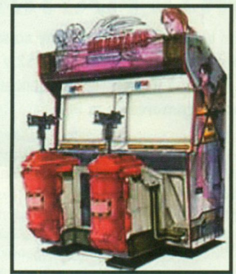
Un prestigioso analista financiero comentó: "Si se contempla el escaso millón de consolas distribuídas en los EE.UU. y una media de 2.5 títulos por consola, son 2.500.000 juegos vendidos, y esta cifra no deja contenta ni a los amigos de la bolsa, ni a las desarrolladoras y distribuidoras de juegos". -"No hay suficientes títulos para generar un mercado"- se quejó el presidente de EA... Por su parte, Sony solo dijo: -"Está claro que las compañías que invirtieron dinero en desarrollo entienden que éste es un negocio a largo plazo".

¿El Ragnarok de la industria de los fichines se acerca?

NAMCO Y CAPCOM LABURAN JUNTOS EN UN NUEVO RESIDENT EVIL PARA LOS FICHINES

Esta vez será en uno de tiros, que llevará como nombre "Bio Hazard: Fire Zone"





Bio Hazard: Fire Zone en Japón, Resident Evil: Fire Zone en USA. Capcom y Namco desarrollaron en conjunto un nuevo fichín de tiros, basado en el tétrico universo Resident Evil, que fue dado a conocer hace muy poco como Bio Hazard: Fire Zone. En esta nueva entrega seremos Claire, la heroína rompe corazones -entre tantas otras partes- de Resident Evil 2 y del genial Code Veronica y que, como no podía ser de otra manera, deberá llenar de plomo a los nuevos zombies y atrocidades genéticas creadas por los "piolas" de Umbrella. El juego fue puesto a prueba en el Capcom Plaza de Kichijouji, Tokio con bastante éxito.

¡PELI DE CRAZY TAXI Y SERIE DE TV PARA PERFECT DARK!

Dos nuevas licencias con pasaje de ida a Hollywood.

Las licencias van y vienen. Son incontables las películas y series que llegan a un acuerdo con los desarrolladores para que se hagan juegos basados en ellas y los juegos -los mejores al menos- cada vez son más propensos a ir al cine. Ese es, ni más ni menos, el caso de Crazy Taxi y Perfect Dark, de Sega y Nintendo respectivamente. Hasta ahora se sabe que el juego de los arcades, que tuvo posteriormente su versión para Dreamcast, será producido por Goodman/ Rosen Productions (responsables de la serie de TV de Highlander) y la firma Donners Company. Nada se sabe todavía sobre los escritores, la fecha de estreno o las estrellas de reparto para este largometraje de tacheros enajenados. Sí se sabe que pretenden poner mucha guita en efectos al mejor estilo Matrix, con montones de explosiones y persecuciones de toda índole. Y ya se dijo que la película entrará en el género acción/ comedia. En lo que a Perfect Dark respecta, se espera hacer una serie de televisión, en la cual también estaría involucrada Goodman/ Rosen Productions (¡éstos no se pierden una!), junto con Fireworks Entertainment -productores de la serie La Femme Nikita- y 4Kids Entertainment. Otra vez más, no hay datos sobre los escritores, artistas, ni nada. Pero, a modo de resguardo, ya se acapararon los derechos de ambas licencias, así que algo va a salir tarde o temprano. Y nosotros seremos otra vez los primeros en tenerlos al tanto.

PREOCUPACION DE YAMAUCHI POR SU FUTURA GAMECUBE

La preocupación de Yamauchi nos preocupa...

El presidente de Nintendo hizo declaraciones preocupantes... ¿qué demonios está pasando en la industria de los videojuegos? En una reciente entrevista, Hiroshi Yamauchi mostró su preocupación ante el futuro de la Gamecube. Pasa que si la máquina, que estará lista en las navidades de 2002, no tiene el apoyo inmediato por parte de las compañías desarrolladoras de juegos para afianzar el lanzamiento de la consola con títulos fuertes, el Cubo podría no tener la simpatía de los usuarios. Nintendo no habla de un futuro fracaso, sino de un miedo futuro. Pero descarta de raíz la posibilidad -en caso de fracaso- de seguir el mismo camino de Sega, sino que, por el contrario, se dedicaría exclusivamente a las consolas portátiles. ¡Todo mal!

FECHAS DE SALIDAS

Marzo

PLAYSTATION

Army Men: World War - 3DO
Smurf Racer - Infogrames
Army Men: Green Rogue - 3DO
Toy Story Racer - Activision
F1 World Grand Prix 2000 - Eidos
Dance Dance Revolution - Konami
The Bombing Island - Kemco
Sabrina The Teenage Witch: A Twitch in Time - Berkeley Systems
Rainbow Six: Rogue Spear - Redstorm

PLAYSTATION 2

Shadow of Destiny - Konami
All-Star Baseball 2002 - Acclaim
The Bouncer - Square
Unison - Tecmo Inc.
Ring of Red - Konami
Onimusha Warlords - Capcom
Warriors of Might and Magic - 3DO
Silpheed: The Lost Planet - Working Designs
WinBack - Koei
Zone of the Enders - Konami

DREAMCAST

Armada II: Exodus - Metro 3D
Dark Angel: Vampire Apocalypse - Metro 3D
Bangai-O - Crave Entertainment
Worms World Party - Titus
PBA 2001 - Bethesda
System Shock 2 - Vatical Entertainment
Project Justice - Capcom
Illbleed - Jaleco
The Mummy - Konami

NINTENDO 64

Conker's Bad Fur Day - Rare
Aidyn Chronicles: The 1st Mage - THQ
Pokémon Stadium 2 - Nintendo

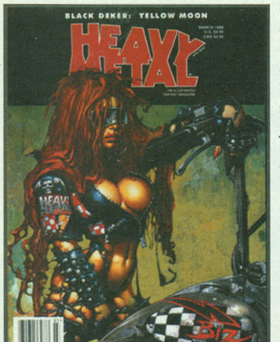
GAME BOY COLOR

Kirby Tilt Tumble - Nintendo
Pokémon Puzzle - Challenge
Croc 2 - THQ
Metal Walker - Capcom

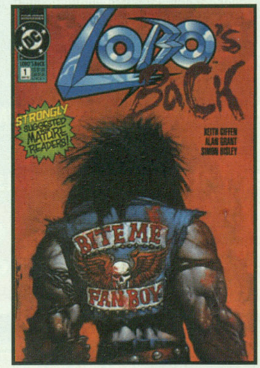
Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

HEAVY METAL: GEOMATRIX ANUNCIADO

Capcom acaba de confirmar un nuevo juego de peleas ambientado en este singular universo, con personajes diseñados por el maestro Simon Bisley y música de Iron Maiden y Megadeth.



Capcom por fin anunció oficialmente su nuevo título para Sega Dreamcast, uno que sin lugar a dudas va a dar que hablar. El juego en cuestión es Heavy Metal: Geomatrix, basado en el conocido universo de F.A.K.K.2. Pero las sorpresas no se acaban acá por suerte. Heavy Metal: Geomatrix tendrá doce personajes diseñados por uno de los artistas con más renombre en el mundo de los cómics, el gran Simon Bisley. Este súper dotado, por si no lo saben, fue el responsable de obras de arte como una saga de 3 números de Slain, un par de miniseries del antihéroe Lobo, Batman vs. Judge Dread y otras ya no tan conocidas, como es el caso de Monster Massacre y las tapas de millares de otros títulos. Kevin Eastman, el mismísimo dueño de la afamada revista yanqui Heavy Metal y responsable de Melting Pot, es el encargado de la historia (¡ah! ¿va a tener también una historia?).



Pero esperen, que la cosa no termina acá. En un arreglo que se hizo con la compañía de música inglesa Sanctuary Music, el juego incluirá temas nada menos que de Iron Maiden y Megadeth. ¡Qué caño vieja! Según Todd Thorson, director de marketing de Capcom Entertainment "Heavy Metal: Geomatrix meterá de uno hasta cuatro jugadores en una de las franquicias de comics fantásticos más sacados de todos los tiempos, que se amolda perfectamente a la gran jugabilidad y la sublime animación de la gente de Capcom en este juego de peleas al mejor estilo deathmatch". Y aseguró que "Todo esto combinado con la música alucinante de estas dos bandas volverá locos a los jugadores".

Este juego de luchas por equipos incluirá cuatro escuadrones, cada uno de ellos compuestos a su vez por tres miembros. El comando 818 Stompers, compuesto por Hound, su novia Slash y Zeus. El 991 Elite, formado por Sarge, Kassey y Stab. El líder del 707 Metal Heads será Duke, seguido por Di y Lance. Por último, los 323 Agents, con Phantom, Talbot y Mayfly. Obviamente, habrá una amplia variedad de armas, tales como bazookas, espadas, armas de fuego de diferente tipo y hasta trampas de la más diversa índole. Lo mejor de todo es que no habrá que esperar demasiado. Heavy Metal: Geomatrix estará listo para otoño de este mismo año. ¡Yupii!

EL PRESIDENTE DE NINTENDO HABLA SOBRE MICROSOFT Y SQUARE

Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, se descargó con todo contra Microsoft, habló de Square, Pokémon y hasta comentó sobre sus acuerdos con Sega.

El señor Yamauchi, presidente de Nintendo Company Limited, aseguró que su compañía no tiene ni tendrá en el futuro un contrato con Square para producir software para Game Boy Advance ni la Gamecube. Muchos seguramente recordarán los últimos comentarios del presidente de Square, Hisashi Suzuki, que denotaban claras intenciones de llegar a un acuerdo en este aspecto, asegurando incluso que pondrían la mejor de las voluntades para que esto se diera.

Yamauchi también comentó que ya hizo un acuerdo con la gente de Sega, para permitirle a la compañía desarrollar juegos para su nuevo hardware, más específicamente la Game Boy Advance. Y a pesar de que no se dio a conocer todavía la lista completa de títulos en los que está trabajando Sega, se sabe que uno de ellos es Sonic Advance.

Cuando se le preguntó del por qué de la falta de un juego basado en el universo Pokémon para el lanzamiento del GBA, Yamauchi respondió que eso se debía simplemente a que el juego no iba a estar listo para esa fecha, pero dijo que el primer juego de la exitosísima serie Pokémon estaría en las calles en el 2002.

En cuanto a Microsoft y su Xbox, Yamauchi solo comentó que "El señor Bill Gates es un muy buen empresario, pero no sabe nada de juegos". Según el presidente de Nintendo, "Bill tendrá muchas dificultades para integrarse al mercado de los videojuegos, cosa que saldrá a la luz este mismo año".

LO MEJOR Y LO PEOR

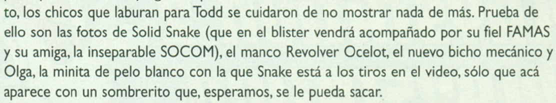
- 🙂 La cantidad de gente que se acercó hasta nuestras puertas a buscar los premios, ya sea de los sorteos que hicimos en Next Level como los que organizamos en Datafull.com. La verdad que es muy gratificante conocer, poco a poco, las caras de nuestros lectores.
- 🙂 Jugar a Phantasy Star Online con amigos virtuales de todos lados del mundo es una experiencia única y toda una oportunidad para los usuarios de consolas, que no saben muy bien qué es eso de compartir un buen juego en red.
- ☹ ¿Adivinen? Sí, la noticia que nos llegó de Sega... Realmente nos impactó a todos. El hecho de que una compañía tan prestigiosa y con tanta carrera como Sega se dedique pura y exclusivamente a desarrollar juegos y que deje de lado el negocio de las consolas es referente de que algo anda mal por estos lares.
- ☹ Los lanzamientos de juegos del mes de febrero nos dejaron con las ganas. Muy pocos títulos copados y demasiados que rozaron la mediocridad.

¡A AHORRAR SE HA DICHO!

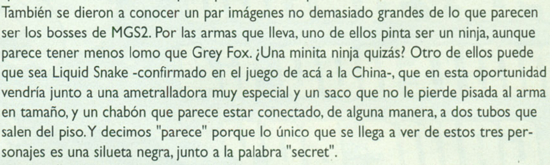
La estupenda colección de action figures de MGS2 ya cuenta con seis modelos.



Y llegaron a nuestras manos las primeras imágenes (¡ojalá hubiese sido la colección completa de muñecos!) de la nueva línea de figuras de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Los responsables de todas estas maravillas son, una vez más, los maestros artesanos de McFarlane Toys, una empresa que ya no necesita presentación alguna y que, en unos pocos años, se hizo con una galería impresionante de series, ya sea de monstruos, superhéroes o personajes de anime.



Como todavía falta un tiempito para que salga la demo y bastante más para que esté listo el juego completo, los chicos que laburan para Todd se cuidaron de no mostrar nada de más. Prueba de ello son las fotos de Solid Snake (que en el blister vendrá acompañado por su fiel FAMAS y su amiga, la inseparable SOCOM), el manco Revolver Ocelot, el nuevo bicho mecánico y Olga, la minita de pelo blanco con la que Snake está a los tiros en el video, sólo que acá aparece con un sombrerito que, esperamos, se le pueda sacar.



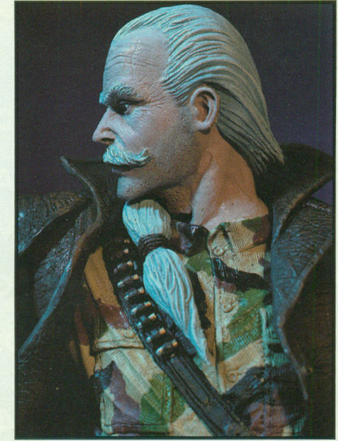
También se dieron a conocer un par imágenes no demasiado grandes de lo que parecen ser los bosses de MGS2. Por las armas que lleva, uno de ellos pinta ser un ninja, aunque parece tener menos lomo que Grey Fox. ¿Una minita ninja quizás? Otro de ellos puede que sea Liquid Snake -confirmado en el juego de acá a la China-, que en esta oportunidad vendría junto a una ametralladora muy especial y un saco que no le pierde pisada al arma en tamaño, y un chabón que parece estar conectado, de alguna manera, a dos tubos que salen del piso. Y decimos "parece" porque lo único que se llega a ver de estos tres personajes es una silueta negra, junto a la palabra "secret".



Un dato bastante interesante es el de la nueva bestia mecánica, Metal Gear Ray, que vendrá dividido en seis partes (una con cada muñeco), cosa de tener que coleccionarlos todos si pretendemos tener algún día a esta simpática criaturita completa. No, no son ningunos giles los pibes...

Volviendo a lo que sí se puede ver, las figuras tienen un grado de detalle muy superior al de sus antecesores, que ya de por sí son alucinantes. El pintado también parece ser excepcional, aunque hay que tener en cuenta que las figuras que se usan para las fotos siempre suelen estar retocadas, con el fin de que se vean todavía mejor. Otra cosa que pudimos dilucidar gracias a las imágenes es la cantidad de articulaciones en cada figura. Snake parece ser, hasta ahora, el que más tiene. El jovato de Otacon, por su parte, tiene toda la pinta de ser más "estatuita".

Y acá termina la pelorata, ya que se supone que esta página estaría ocupada más que nada por fotos. Asegúrense de no babear la revista, ¿eh?

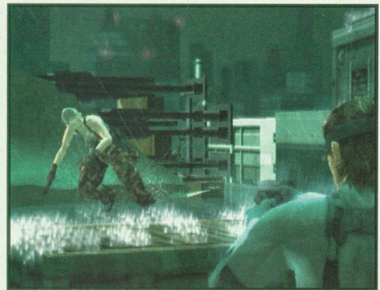






"METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY SERA EL ULTIMO CAPITULO DE LA SERIE", ASEGURO KOJIMA

Esas fueron sus palabras en el reportaje que le hizo una afamada revista de anime japonesa.



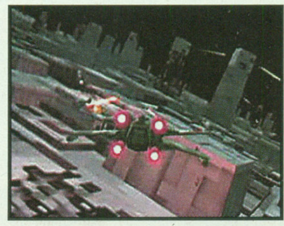
Este japonés esbelto con cara de que poco y nada le importa comentó durante un reportaje hecho por NewType.com y conducido nada menos que por Mamoru Oshii (el director de la mega peli Ghost in The Shell), que Metal Gear Solid 2 será el último capítulo de la popular serie. A continuación les mostramos la parte más impactante de la charla.

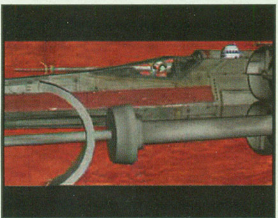
Oshii: Entonces, ¿Metal Gear Solid 2 va a ser la conclusión de la serie?
Kojima: Sí.
Oshii: ¿Esto no será algo así como "Final del Capítulo 1", no?
Kojima: No, quisiéramos evitar algo como eso.

La serie comenzó en 1987 en la MSX. Metal Gear Solid para PSX vendió más de 5 millones de copias en todo el mundo. Si esta segunda parte -para Xbox y PS2- tiene igual o más éxito que la anterior... ¿seguirá pensando igual nuestro buen amigo Kojima? Seguro que no.

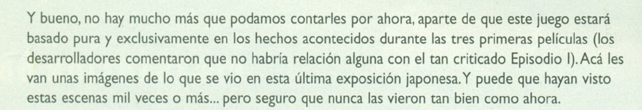
STAR WARS: ROGUE SQUADRON

El primer juego de Star Wars para Gamecube





Los rumores de un par de meses atrás resultaron ser ciertos. Gamecube sí tenía entre manos un juego de la franquicia que llevó a la gloria a Lucas y compañía. Ya es casi un hecho. Es muy probable que Star Wars: Rogue Squadron sea uno de los títulos que acompañen en su lanzamiento a la Gamecube de Nintendo. Esto ya lo veníamos augurando desde hace un par de meses atrás (un poco más) en nuestra sección de Next Level "True Lies" y recién ahora terminó por confirmarse. En la última Space World Expo, Nintendo mostró orgullosa su nuevo juego, que tenía detalles y texturas tan realistas que costaba diferenciar a la peli del juego en cuestión. En esta oportunidad se pudo ver a todo un escuadrón de X-Wings atacando la Estrella de la Muerte, a la vez que una horda de Tie Fighters y una bocha de torretas disparaban contra las fuerzas rebeldes con toda la furia. Todos los que tuvieron la suerte de estar presentes quedaron pasmados por la velocidad y la definición que presentaban los gráficos. Los efectos de iluminación y las explosiones eran tan buenas que muchos juraron que la PS2 se las iba a ver negras cuando apareciera esta nueva maquinita con forma de cubo en el mercado. Los responsables de esta pequeña maravilla: el estudio Factor 5.



Y bueno, no hay mucho más que podamos contarles por ahora, aparte de que este juego estará basado pura y exclusivamente en los hechos acontecidos durante las tres primeras películas (los desarrolladores comentaron que no habría relación alguna con el tan criticado Episodio I). Acá les van unas imágenes de lo que se vio en esta última exposición japonesa. Y puede que hayan visto estas escenas mil veces o más... pero seguro que nunca las vieron tan bien como ahora.





PARAPPA THE RAPPER RAPEA EN LA PS2



Yeah, zum, trash, fluck... el perrito de papel seguirá danzando en la segunda consola de Sony.

PaRappa the Rapper 3 promete ser una de las más chaposas aventuras del querido perro marchoso, que nos sorprendió en los primeros suspiros de vida de la Play. Los voceros de Sony lo anunciaron el 29 de enero, en una conferencia de prensa llevada a cabo en la ciudad de Tokio. Masaya Matsura, creador de la serie, participó del evento y anunció que PaRappa the Rapper vería las luces de las nuevas tecnologías en la segunda versión de la máquina de Sony. No se dieron demasiados detalles del juego, salvo la fecha de salida en Japón, que estaría programada para este mismo invierno. En USA no tienen ni idea de cuándo van a poder bailar Rap al compás de PaRappa, pero se calcula que para Septiembre todo occidente estará rapeando con el perrito copado.

TODO SOBRE EL FUTURO DE FINAL FANTASY

Con el éxito y las fortunas que amasija esta saga, no es de extrañar que la licencia siga expandiéndose hasta límites insospechados.

En una reunión para analistas que Square llevó a cabo ayer en Japón, se dio un amplio panorama sobre todo lo que se viene en cuestión Final Fantasy. Hace muy poco tiempo atrás se supo que la última parte de esta maravillosa serie, FFX, estaría disponible recién para el mes de julio en Japón y para fines de noviembre en los EE.UU. y Europa. Y los muchachos planean vender por lo menos de 3 a 3.5 millones de copias en su país de origen, seguido de 1.5 millones de unidades en USA y otro tanto por el continente europeo. Pero lo más interesante fue la confirmación, por parte de los directivos de Square, de FFXI para la PS2 y PC y de FFXII, también para la PS2. Y la consola negra de Sony parece estar de parabienes porque se aseguró que habrá una nueva versión de FFVII, VIII y IX para esta máquina. Volviendo al tema FFXI y XII, el primero será multiplayer online, mientras que la doceava parte volverá a ser un RPG de la vieja escuela. Los señores de Square están resueltos a sacarle hasta la última gota de jugo a sus exitosos títulos. Prueba de ello es una futura serie animada y merchandising de los personajes principales al por mayor. Actualmente la empresa tiene 23 juegos en etapa de desarrollo -12 nuevos y 11 remakes-, de los cuales una decena están dirigidos al mercado de las portátiles. ¡Dinero, más dinero!

ONIMUSHA WARLORDS, EL JUEGO MÁS VENDIDO DE PS2

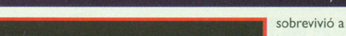
Capcom apostó todas sus fichas a su juego de survival horror/ aventuras de samurais y, una vez más, salió ganando.

Onimusha pasó a ser el juego mejor vendido desde la aparición de la segunda consola de Sony en el mercado. Desde su salida en Japón el 25 de enero hasta el 9 de febrero, el nuevo survival horror del medioevo japonés de Capcom vendió la nada despreciable cantidad de 860.000 copias. Y si las ventas siguen a este nivel, muy pronto tendremos ante nosotros el primer título de PS2 con un millón de copias vendidas. Y con el éxito cosechado ya se pueden ir esperando la segunda parte, ¿eh? Sin embargo, parece que los principales de Capcom no tienen mucha fe que digamos en el mercado yanqui, donde piensan vender a lo sumo 300.000 copias. ¿Será porque la cosa ahora va de samurais, en vez de policías a los tiros? La versión en inglés de este juego -que muy posiblemente haga a más de uno comprarse la máquina- sale el 15 de marzo en los EE.UU.



Seguramente nos creerán si les decimos que ya no nos aguantamos las ganas de ponernos a jugarlo. ¿Por qué? Porque es un survival horror repleto de acción, combates contra guerreros zombies, mucha magia y bosses re grossos. ¿Qué más se puede pedir?

C-12: Final Resistance



Desarrollado / distribuido por: Sony Computer Entertainment Europe
Género: Acción Fecha de Salida: Marzo de 2001
Información en Internet: www.sony.com













Por Maximiliano Ferzzola

Usando una versión levemente modificada del engine que materializó a nuestro amigo Dan, el zombie guerrero de Medievil en la PlayStation, la gente de Sony Cambridge está trabajando en otro proyecto para la pequeña Play que promete dejarnos tan complacidos como cualquiera de sus anteriores producciones. C-12: Final Resistance, se prepara para ser un digno juego de acción a lo extremo, con reminiscencias a lo Resident Evil.

Día de la Independencia y Los Usurpadores de Cuerpos

La historia de C-12 nos ambienta en un futuro apocalíptico, en donde unos aliens conquistaron la Tierra y nosotros, los humanos, nos mandamos macana tras macana. Para comenzar, dejamos que estos bichos asquerosos nos ganaran, que no es poco. Pero, como si eso no fuese suficiente, tratamos de destruírlos con unos cuantos misiles nucleares. Está claro que estos pequeños chiches nuestros no les hicieron ni mella a las naves invasoras, pero la Tierra sí quedo devastada y los humanos que no murieron, mutaron en feos cosos deformes. ¿Algo más? Sí, cómo no... Los aliens tienen suficiente poder como para controlar las mentes de los humanos y por eso han creado ejércitos enteros de descerebrados que atentarán en todo momento contra nuestra vida.



El encargado de enfrentar a todas estas amenazas, liberar la Tierra y divertirnos en el medio es Vaughan, un militar que sobrevivió a todo el ataque y que logró hacerse con el ojo biónico de uno de los extraterrestres. Este ojo nos permitirá usar nuestras armas como Sniper ya que cuenta con un zoom muy útil, además de podernos comunicar con nuestra base y recibir los objetivos de las misiones. Una joyita el aparatito este...

V Invasión Extraterrestre

El mayor atractivo de C-12 residirá en la acción. De Survival solo va a tener la ambientación, los soniditos y los bichos feos, ya que las balas nos van a sobrar y los enemigos van a morir despedazados ante alguna de nuestras poderosas y rabiosas ráfagas de plomo. El juego está separado por niveles y, en cada uno de ellos, serán varias la misiones que deberemos cumplir. Las primeras serán simples misiones de novato pero una vez que los de arriba vean que somos capaces de aguantárnosla, nos van a encomendar misiones re grossas.



La guerra de los mundos

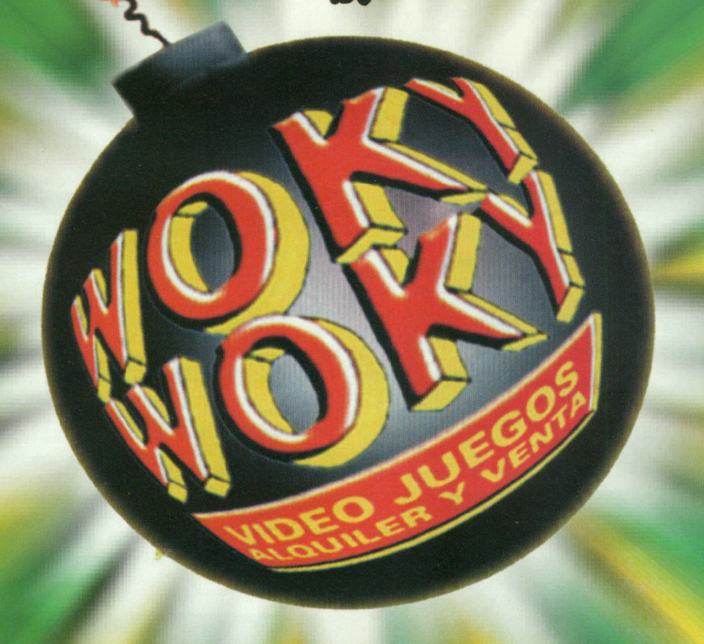
Las versiones preliminares del juego pintan de lo más prometedoras. Los gráficos son lo suficientemente suaves y coloridos como para no desdeñar el poder de la PSX, frente a su hermana mayor y a su tía abuela, la Dreamcast. Los sonidos y las melodías son lo suficientemente espeluznantes y frenéticas como para crear un clima tenso, pero en donde la acción tiene un lugar privilegiado.

C-12: Final Resistance sale a mediados de abril en Europa y, tal vez, recién para marzo en yanquilandia. Esperemos que el juego deje bien parada a la máquina que tantas alegrías nos dio en el pasado.

Nueva sucursal en:

belgrano

MONROE 2232



un lugar diferente

Muñecos PlayStation.2

Reparaciones











SANTA FE Y PUEYRREDON

Gal.Americana loc.46 Tel:4826-6603



Headhunter

Desarrollado / distribuido por: Amuze / Sega
Género: Aventura Fecha de Salida: Otoño de 2001
Información en Internet: www.sega.com

Por Durgan A. Nallar

En la vida real no se puede arrancar la cabeza de la gente, abrirle el pecho a tiros ni atropellarla con una moto. Es de mal gusto. Y nosotros se supone que somos tipos finos. Nada de violencia gratuita (gratuita no, pero bien pagada... ¡muhaha!).

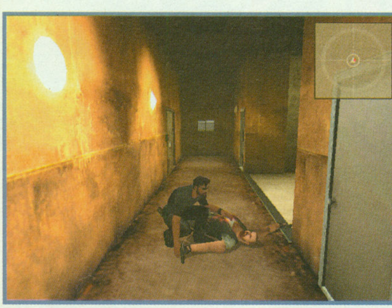
Lo que no podemos hacer en el mundo real, será posible en Headhunter, el nuevo proyecto de la compañía Amuze en desarrollo para la consola de Sega.

Headhunter se ambienta en la California del año 2019, luego de que terribles catástrofes convirtieran la enorme ciudad en un nido de hampones, gobernado por un régimen totalitario que no duda en contratar mercenarios para mantener a raya los niveles de delincuencia que asolan la población.

Como uno de esos mercenarios caza recompensas, estaremos en libertad de "trabajar" para la facción que pague mejor, y como el que más guita pone es precisamente el gobierno, lo aceptaremos como nuestro jefe. Hasta ahí todo parece relativamente normal. ¿Quién no hizo ese tipo de laburo antes? Según lo que dice Amuze, a poco de empezar nuestra siniestra existencia como asesinos profesionales, descubriremos una gigantesca organización dedicada a traficar órganos. ¡Como las que hay en nuestro país! Increíble. Eso dará vuelta por completo la historia.

¿Alguno de ustedes se acuerda de Mad Max, aquella vieja película post-nuclear, donde se luchaba por la supervivencia? Las chicas seguro se acuerdan, porque tenía como protagonista a Mel Gibson, jovencito por ese entonces, no arruinado como ahora. Headhunter se inspira mucho en este filme. Sus creadores dicen que será como meterse en los ajustados pantalones de Mad Max. Además, el juego tendrá mucho de película, tanto en las tomas de cámara como en las secuencias cinemáticas, al estilo Shenmue. La acción se verá en tercera persona mientras estemos en las calles de California y sus exteriores, pero cuando la aventura nos lleve al interior de edificios y túneles la vista será a través de cámaras fijas. Algunos empiezan a comparar la acción y jugabilidad de Headhunter con la esperada en Metal Gear Solid 2. Para transportarnos utilizaremos una poderosa moto, esas motos que van a mil. El vehículo nos llevará de un capítulo al otro. Cada vez que el juego cargue un nuevo escenario seguiremos la investigación a pie, buscando señales de actividad criminal.





Claro que no sólo andaremos de paseo mirando las California girls, lo principal será la constante y endiablada acción a través de un sistema de combate que utiliza miras semi automáticas que se activan unos segundos después de pelar la pistola. Además, la capacidad de la Dreamcast será explotada al máximo. El VMU actuará como un pager que recibirá mensajes de los personajes del juego, trucos y ayudas. Parte de la historia se apoyará en esta característica de Headhunter.

Como un atractivo extra, y siguiendo el ejemplo de Skies of Arcadia, desde Internet podrán descargarse nuevas misiones, algunas utilidades y códigos para abrirse paso en ciertas áreas especiales del juego. La cosa no termina ahí: ¡conectándonos a la red de redes podremos participar en carreras de motos junto a otros siete jugadores de cualquier parte del mundo, compitiendo por objetos útiles, armas y equipo adicional, que luego se podrán utilizar en el juego! Buenísimo.

A pesar de todas las virtudes prometidas, Amuze insiste en que técnicamente Headhunter también nos dejará con la boca abierta. Los gráficos serán mejores que los del propio Shenmue; por ejemplo, la moto está formada con tantos polígonos que parece real. Los personajes se desplazan con naturalidad, mueven los labios al hablar, hacen gestos de dolor al morir y arrojan sombras perfectas de acuerdo a las fuentes de luz que haya en el escenario.

De esta manera, Headhunter se perfila como uno de los lanzamientos más importantes del año para Dreamcast.







Red Faction

Desarrollado / distribuido por: Volition / THQ
Género: Arcade 3D / Acción Fecha de Salida: Primer semestre de 2001
Información en Internet: www.redfaction.com





Por Diego E. Vitorero

Después del éxito indiscutido de Unreal Tournament en PS2, y teniendo en cuenta que Quake III Arena para la misma consola está pronto a ver la luz, muchas compañías se están dedicando a desarrollar arcades en primera persona. Uno de los factores que alientan a los programadores a hacerlo, seguramente se deba al soporte de la consola de Sony para conectarle teclado y mouse con puertos USB de PC, dispositivos muy comunes en una computadora de hoy en día.

Un juego de acción como pocos

El juego de Volition -los creadores de las series Descent y Freespace para PC- muy posiblemente sea el primero en el género para esta consola con una historia a seguir. Recordemos que UT y Q3A no tienen una trama profunda y que, además, están orientados al tipo de juego Multiplayer, con la simple temática de "matar cuanto se pueda y a quien se pueda". El juego tendrá una versión para PC, la cual contará con opción para jugarlo vía Internet o en red.

Una de las características de Red Faction, será que tendrá una avanzada simulación física en los personajes, como así también en los vehículos que podamos conducir. Vamos a poder manejar desde coches terrestres, pasando por aéreos y hasta naves acuáticas. También contará con un sofisticado sistema de animación en los esqueletos y modelos. Y quizás lo más impresionante de todo, es que tendrá daño localizado, esto quiere decir que, por ejemplo, podemos matar a un enemigo vaciando nuestro cargador en sus piernas, o simplemente podemos pegarle un par de tiros en la cabeza para deshacernos de él. Todo estará acompañado por una inteligencia artificial de avanzada y una historia atrapante como pocas. Las novedades de Red Faction son posibles gracias a una tecnología llamada Geo-Mod. En Red Faction, el Geo-Mod permitirá cambiar los escenarios durante la partida adaptando cada mapa o entorno a la situación particular en cada momento. El nivel interactivo del engine es asombroso. Podemos tirar bruto misilazo contra una pared, pero ésta, en vez de sólo mancharse de negro, cambiará su geometría dependiendo del arma con la que hayamos tirado.

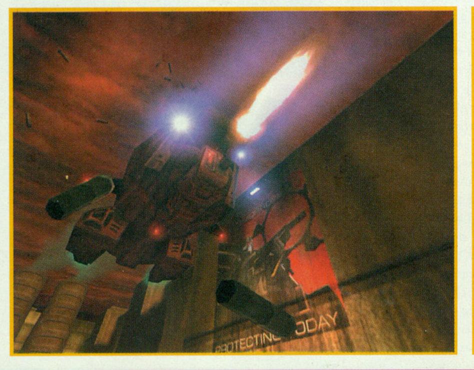
La historia se dividirá en 20 misiones en donde pondremos a prueba nuestros reflejos y capacidad para pasar desapercibidos.

¿Más?

Contará también con un editor de niveles tan potente que con un poco de paciencia y algo de práctica podremos crear otro juego diferente con la misma calidad con la que supuestamente fue creado el original.

El arsenal contará con 15 armas sacadas a partir de artefactos verdaderos y, según Volition, quienes alguna vez hayan disparado uno de los "juguetes" que se incluyen, notarán que se parece mucho a su par original.

Sólo resta esperar para que el producto de la gente de Volition salga a la venta, posiblemente a mediados de 2001. Como pinta la cosa, Red Faction será algo revolucionario dentro del género, y el mundo de las consolas contará con una clase de juego más orientado a la PC, pero que si es lo que parece más de uno se va a querer comprar una de las pulentosas cajas negras de Sony.









Baldur's Gate: Dark Alliance

Desarrollado / distribuido por: Snowblind Studios / Interplay
Género: RPG Fecha de Salida: Primavera de 2001
Información en Internet: www.interplay.com

Por MaX Ferzzola

No hace mucho tiempo, habíamos escuchado la noticia de que Baldur's Gate, el juego de rol preferido de los usuarios de PC, tendría una versión para la PS2. Lo primero que pensamos es que Snowblind, la empresa que se encuentra desarrollando el juego, simplemente haría una conversión del de PC, le subiría la resolución y, por ahí, le agregaba un par de Quests más. Luego nos enteramos, por un comunicado de prensa, que el juego llevaría por subtítulo "Dark Alliance" y que sería una aventura completamente nueva. Y claro, nos alegramos como mono en verdulería. La mayoría de los que estamos acá dentro somos fanas de la saga y nuevas aventuras por el mundo de AD&D siempre son de agradecer. Pero una vez pasado el fervor inicial, nada nos había preparado para ver la verdad. Baldur's Gate: Dark Alliance no será ni siquiera similar, en cuanto a interfase y jugabilidad, al que ya vimos en PC. Es algo completamente nuevo en el mundo de Dungeons & Dragons (¡Qué mala la película!) y las fotos que vimos nos dejaron boquiabiertos.

Busca las... infinitas diferencias

A la izquierda, queridos lectores, podrán ver el mundo de Baldur's Gate como fue concebido para PC. A vuestra derecha, verán cómo los muchachos de Snowblind han transformado las cosas... ¿Para bien o para mal? Ya veremos, pero ¿ustedes qué opinan?





Raistlin versus Diablo

Y así fue, amigos, como nos enteramos que la nueva aventura por las tierras de Advanced Dungeons & Dragons serían al mejor estilo Diablo o, para los más novatos, tipo DarkStone -Ver Final Test en la revista que estás sosteniendo entre tus manos-. Lo más interesante del asunto es que Snowblind Studios ha creado todo un universo con delicadas texturas anti-aliasing. Dark Alliance, en el apartado gráfico, usa una técnica en la que primero el juego se renderea a resolución full y luego, la máquina adapta los gráficos dependiendo de la resolución de la Tele en la que estamos jugando. Esto puede lograr resultados realmente extraordinarios. La física de esta nueva entrega de La Puerta de Baldur no será menos novedosa. La iluminación será dinámica y permitirá todo juego de luces y sombras posibles, por lo que podemos apostar que los hechizos serán cosa de locos.





A pesar de lo que puedan pensar muchos de los que jugaron las entregas de Baldur´s Gate para PC, el control no puede ser más simple. Incluso muchos que tuvieron el lujo de jugar con esta joyita, aseguran que hasta es más simple que el Diablo, pero que a la vez se pueden hacer muchas cosas más y la mayoría más complejas. No nos olvidemos que, en el mundo de AD&D, son muchas más las razas y profesiones que tenemos a nuestra disposición en comparación a las tres profesiones que pudimos ver los usuarios de Play cuando el Diablo nos asoló por un tiempo. Si se mantienen las mismas razas y profesiones que en las versiones de computadora, no nos extrañemos si podemos controlar un Enano, un Elfo, un Semi elfo, un Hobbit o un humano, entre otras. Pero... ¿podremos ser un ladrón que se esconde en las sombras, un Ranger que llama a sus amigos animales, un Clérigo que cura las heridas de su grupo, un Paladín, siempre con su ética moralista o un Mago o, mejor aún, un luchador que reparte espadazos por doquier? Si bien no hay nada confirmado, creemos que sí. Gran parte del atractivo de AD&D se basa justamente en la cantidad y variedad de personajes y la manera en que cada uno resuelve su aventura.

Baldur's Gate: Dark Alliance estará disponible en algún momento de la primavera de 2001. Nosotros ya estamos babeando... ¡esperemos que no nos decepcionen!






Servicio Técnico
Video & Game S.A.
Retiro a Domicilio
Presupuesto sin cargo en el día
¡No te olvides!
¡Con la reparación te llevas gratis una gorra ó un joystick!
PlayStation
Dreamcast
PsOne
Genesis
Family
Lavalle 3161 6°A
Teléfono: 4867-6246 / 7
Interior: 0810-444-GAME (4263)
Videogame@Arnet.com.ar

シェンムーII

~Shenmue II~

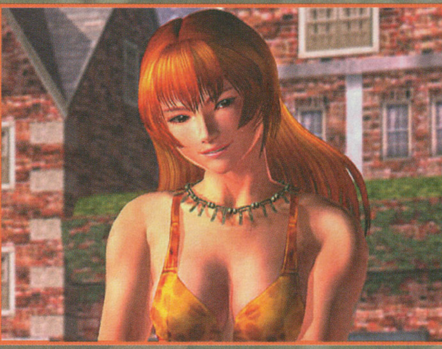
Por Rodolfo Laborde

"Siempre mantené a tus amigos junto a vos... " ésas fueron las últimas palabras de Iwao Hazuki, el padre del personaje principal de Shenmue, Ryo. De ahí en más, todo puede resumirse en una sola, aunque fascinante palabra: búsqueda. Una búsqueda constante, un viaje lleno de misterio, pistas y peleas, dentro de un mundo envolvente y realista como nunca se ha visto hasta hoy en la historia de las consolas. Esta segunda parte promete todo esto y muchísimo más. Mucha más acción, mayor interacción con aquellos que nos rodean y mejores efectos de iluminación, entre tantas otras cosas. Shenmue II va a agarrar de los pelos a aquellos que no se hayan enganchado a la primera parte y clavará frente al televisor durante días a todos los que se hayan prendido a Shenmue desde sus comienzos.

Dos o tres semanas atrás, la gente de AM2, el estudio liderado por Yu Suzuki, empezó a soltar con cuentagotas info sobre la continuación de Shenmue. Cabe destacar que la historia de lo que en poco tiempo más conoceremos como Shenmue II se remonta bastante más allá del lanzamiento del primer episodio, ya que originalmente Suzuki pretendía hacer de Shenmue Capítulo 1: Yokosuka uno mucho más extenso. Lo cierto es que por una cuestión de tiempo toda la parte de Hong Kong (ahora el comienzo de Shenmue II) quedó sin terminar y por ende debió incluirse recién en esta segunda entrega.

Las primeras imágenes de Shenmue II se vieron en el auditorio de Tokio, luego de la presentación oficial de Shenmue "La pelicula", que no era más que un rejunte de todas las escenas del juego original. Poco tiempo después salió a la venta Fighting Vipers II, un juego de peleas poco menos que vergonzoso y que, en su versión japonesa, venía acompañado por un CD con un trailer de la tan esperada secuela. Dicho sea de paso, ya pueden verlo e incluso bajárselo de datafull.com. De ahí en más, poco a poco fueron dándose a conocer más y más detalles de la continuación de esta historia, como ser los lugares de China que deberemos visitar y las chicas que iremos ¡ejem! conociendo, además de algunas fotos para irnos poniendo a tono.

Shenmue II estará compuesto por cuatro GD-ROMs y dividido en cuatro capítulos (del 2 al 6), que en conjunto harán un juego casi 10 veces más largo que su antecesor. Aberdeen, una zona portuaria y recorrido turístico que conoció mejores épocas; Kowloon, un sector marginal infestado de edificios del tipo monoblock; Wanchai, una pequeña ciudad habitada por un reducido grupo de compatriotas y Guilin, una aldea en las afueras donde Ryo encontrará por fin a la chica de sus sueños, Shenhua, serán las cuatro localidades a explorar.



Las tres chinas

Muchas van a ser las personas que nos vamos a encontrar y con las cuales entablaremos relaciones. Pero las más importantes serán: Joy, una bomba motoquera de pelo rojo y de gran corazón, aunque algo egoísta y rebelde, que fue criada por su padre, Ryou Shunun, luego de que murió su madre. Resulta que este señor es uno de los principales en el puerto, algo que seguramente deberemos explotar en nuestro favor, así que habrá que tratar muuuuy bien a la hija ¿no? Otra de las chicas que conoceremos será Shuei Kou, una piba re fuerte, de nervios de acero

(que aparece en el disco de Shenmue Passport) y que, por si fuera poco, es súper inteligente. De pocas palabras, su afinidad a la cultura china podría sernos muy útil para develar los misterios que encierra el espejo del Fénix. También nos haremos amigos de una nenita de 15 años de lo más simpática -y metida- de nombre Kun Fan Mei. Los dos personajes restantes son Shenhua (muy posiblemente el personaje más importante de la historia después de Ryo) y Ren Wu Yin, el líder de una banda de patoteros en Aberdeen al cual tendremos que darle, quizás, algún mamporro para ponerlo en su lugar, aunque sabemos que en algún momento de la aventura terminará haciéndose amigo de Ryo. Lan Di, el chino asesino, también cumplirá un rol muy importante en esta oportunidad, así que ¡prepárense!, porque se lo verá mucho más que en el primer capítulo. Y de la misma manera que teníamos un pseudo romance con Nozomi en Shenmue, se espera que podamos entablar relaciones similares con Joy, Kou y/o Shenhua en Shenmue II. ¡Ponéte las pilas, Yu!



Va a haber muchos cambios...

... todos para mejor por suerte. Shenmue II, que desde ya les vamos avisando que no va a ser el final de la historia, será bastante más dinámico, habrá una opción para apresurar el tiempo, -algo que los más impacientes de seguro sabrán apreciar- para que en el caso de que sean las 2 y tengamos que encontrarnos con alguien a las 8, no tengamos que estar al dope dando vueltas por ahí como un trompo. Varios arreglos en los controles para mayor fluidez, un sistema de lucha mucho más simplificado (lástima que Suzuki se negó a dar mayores detalles al respecto), nuevos tipos de QTE -Quick Time Events- la posibilidad de elegir entre cuatro frases cuando queramos hablar con alguien, muchos más personajes con los cuales interactuar y un engine retocado, con un cielo completamente en 3D, mejores efectos de luces y sombras, reflejos en tiempo real y un contado de polígonos muy superior al del engine original, que dará fin a las ralentizaciones, son solo parte del gran abanico de cambios que el estudio AM2 tiene prometido. ¡Ah! Y pueden irse esperando una bocha de minigames nuevos, incluso para el VMU.

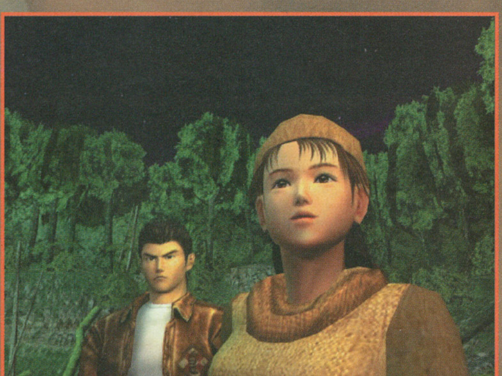
Los cambios también se van a hacer notar en el juego. Si mal no recuerdan, en Shenmue la veterana Ine-san siempre nos pasaba algo de dinero todos los días. Acá la cosa va a ser muy diferente porque estamos en un país que no es el nuestro, en cierto sentido vamos a estar "solos", y por ende no nos va sobrar la guita precisamente, (muy por el contrario, vamos a gastar mucho más que en Shenmue) así que habrá que ponerse a laburar. Otra opción es la de probar suerte en el juego callejero, apostando y, quizás, perdiendo lo poco que tenemos.

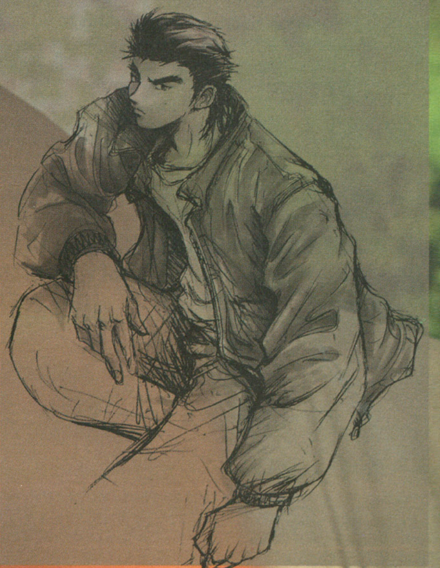
No falta tanto para noviembre, ¿no que no?

En ese mes saldrá a la venta Shenmue II en los EE.UU., aunque su servidor moverá cielo y tierra para ver si de alguna manera se puede conseguir la versión ponja, para ir ganando unos cuantos meses y estar bien enterado de todo para cuando aparezca el juego en inglés.

AM2 está poniendo mucho huevo en este trabajo, así que esperemos que el resultado final sea incluso mejor al del original -que ya es mucho decir- porque de cumplirse, estaríamos seguramente frente a uno de los mejores títulos del año.

Ahora... la pregunta del millón: ¿Qué va a pasar con la saga luego de Shenmue II? Recordemos que Dreamcast ya tiene los meses contados, así que lo más probable sería una tercera entrega para otro sistema. Lo cierto es que nadie sabe lo que va a pasar con esto, así que por ahora solo nos queda esperar y conformarnos con el clásico "Continuará".





SEGA NET™

Hasta la aparición de la Dreamcast, los juegos on-line eran prioridad de los usuarios de PC. Con la llegada de la consola de Sega, esto cambió, ya que la máquina cuenta con un modem para conectarnos a Internet y de esa forma jugar on-line contra jugadores en cualquier parte del mundo.

A pedido de nuestros lectores, y como lo prometido es deuda, les preparamos un informe completo con todo lo que necesitan saber -y lo que no, también- sobre Sega Net, el ISP de Sega para jugar vía Internet.

Por Diego Eduardo Vitorero

Para quienes no lo saben, ISP son las siglas de Internet Service Provider o Proveedor del Servicio de Internet. Sega Net es justamente eso, un proveedor de Internet -como puede ser Ciudad Internet, Arnet o Sion, por nombrar algunos- que además cuenta con servidores dedicados de juegos para Dreamcast. Lamentablemente, en nuestro país no podemos conectarnos directamente a Sega Net ya que está disponible para usarlo como proveedor sólo para 48 estados de los EE.UU. Por fortuna, aunque no nos podamos conectar sin intermediarios con Sega Net, igual podemos utilizar sus servidores para jugar on-line con la Dreamcast.

Si pudiésemos usarlo como ISP, la ventaja radicaría en que, para conectarnos con la consola para jugar on-line, lo haríamos directamente con Sega Net y jugaríamos en sus servidores, a diferencia -como sucede aquí- que debemos conectarnos con el ISP que tengamos, para después enlazarnos con los servidores de Sega. Cuantos menos intermediarios, mejor, ya que no es lo mismo que la señal que sale de la consola tenga que pasar por nuestro ISP para después ir a parar al servidor del juego a que vaya directamente a donde se está corriendo el juego. Si a esto le sumamos que muchos de los juegos son en tiempo real y tenemos que ser lo más precisos posible, puede ser muy frustrante disparar y ver que nuestro tiro sale un segundo después de que jalamos el gatillo -como sucede en Quake III Arena- o que tenemos que taclear a un ofensivo, en NFL 2K1, y cuando lo hacemos, el contrario ya no está en donde pensábamos que estaba. A este retardo se lo denomina Lag. El Lag o ping, es el tiempo que tardan los paquetes de información en ir desde la máquina cliente a la máquina servidor; cuanto más Lag tengamos, más tardará en pasar la información.

Si les interesa, aunque sea por curiosidad, el precio mensual por usar Sega Net en el país nórdico es de $21, 95 y, en ocasiones, ofrecen ofertas especiales como juegos y accesorios de regalo o incluso consolas para sortear.

Algunas preguntas y sus respuestas.

¿Cuáles son los pasos a seguir para jugar on-line con la consola?

Para jugar on-line a cualquiera de los títulos de la consola, simplemente coloquen el GD-ROM en la consola. Entonces, sigan las instrucciones que están en el manual. Generalmente, los pasos a seguir los encontrarán en la sección de "Network Game".

¿Hay algún juego disponible para bajar a la DC desde la página de Sega?

Dado que no hay ningún dispositivo de almacenamiento permanente para la consola -disco rígidos, por ejemplo-, no se pueden bajar juegos para luego jugarlos off-line. Algunos juegos pueden ser bajados al VMU, pero, dependiendo del juego, se debe comprar el GD-ROM del juego para utilizarlo on-line.



¿Es necesario que todos los jugadores tengan una copia del juego?

Sí, se necesitan tantas copias del juego como jugadores en diferentes consolas vayan a jugar.

¿Puedo jugar con personas de otros países?

Como dijimos antes, Sega Net, como proveedor, está disponible sólo para 48 estados en los EE.UU. Igualmente, podemos jugar contra cualquier persona que esté situada en nuestro u otro país. También hay que tener en cuenta que la mejor experiencia de juego la notarán aquellos usuarios que estén suscriptos al servicio, -o sea, los jugadores de los EE.UU.- ya que ellos se conectarán directamente en el servidor donde está corriendo el juego.

Los juegos para DC que se pueden jugar en Sega Net

- 4x4 Evolution
- ChuChu Rocket
- Maximum Pool
- NBA 2K1
- NFL 2K1
- Phantasy Star Online
- POD Speedzone
- Quake III Arena
- Speed Devils Online Racing
- StarLancer

Los juegos para DC que se vienen en Sega Net

- 18 Wheeler
- OutTrigger
- The Next Tetris
- Unreal Tournament
- Worms World Party



Cómo conectarse a Internet con la Dreamcast

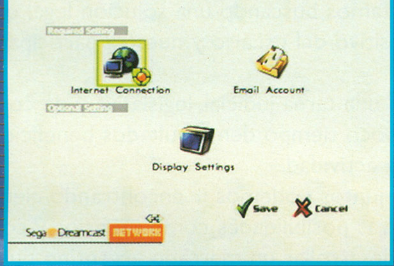


Y nuevamente a pedido de nuestros lectores, que nos mandaron cientos de e-mails y cartas, les explicamos cómo tienen que hacer para conectarse a Internet con la consola de Sega. Tengan en cuenta que para jugar por Internet con la consola, algunos de estos datos pueden ser requeridos y, al mismo tiempo, no hace falta poner el GD-ROM del Browser para jugar ya que, si el juego se puede jugar utlizando el modem de la consola, tendrá una opción a tal efecto.

Recuerden que en el número 19 de Next Level correspondiente a Agosto del año pasado, Don Máximo "Chicho" Frías se mandó un mega informe con todo lo conserniente al tema de la conexión y otras cosas más, todas muy útiles.

Lo primero que tienen que hacer, es contratar un servicio de Internet -ovbio- para conectarse.

Cuando contraten la cuenta, el proveedor del servicio tendrá que darles sí o sí tres datos fundamentales; un nombre de usuario -User Login-, una clave personal -Password- y un número de acceso al servidor -preferentemente que sea del tipo 0610 ya que conectarse a través de este número de teléfono sale casi la mitad de plata que si lo hacen con un número común.



Basic Info
Your Real Name: Next Level
User Login
Password
Dial Up Number
Backup Number
DNS1
DNS2
OK
Cancel
Sega Dreamcast NETWORK

Una vez que tengan todos esos datos, coloquen el GD-ROM del Browser -generalmente viene cuando compran la máquina- en la consola. Una vez hecho esto, aparecerá una pantalla para que se conecten o para chequear el correo electrónico. En esa pantalla aprieten el botón "Start" del pad, y en el menú que asoma, vayan al botón que dice "Options"; es el que está abajo a la derecha. Cuando pongan el puntero sobre éste y presionen el botón "A" del pad, se abrirá la pantalla principal de opciones. Para la conexión, el menú que nos interesa es el que dice "Internet Connection", así que hagan click ahí y sigamos adelante. ¿Van bien? Bueno, mejor así. Aquí tenemos tres solapitas que dicen lo siguiente, "Basic Info", "Dial Options" y "Proxy Setting". A nosotros la que nos más nos interesa es la primera, ya que ahí es donde tenemos que meter todos los datos que nos dio el ISP. Ahora presten atención. Donde dice "Your Real Name", escriben su nombre verdadero o lo que más les guste. En "User Login" tienen que escribir el nombre de usuario, tal cual se los dio el proveedor. En "Password" ponen la clave que les asignaron respetando mayúsculas y minúsculas, o sea, exactamente como es. Y en donde dice "Dial Up Number" escriben el número de teléfono que corresponda. Las opciones de "DNS1" y "DNS2", nos son necesarias llenarlas, y en caso de que quieran hacerlo, estos datos son exclusivos de cada ISP y por ende tienen que pedírselos a ellos llamando al soporte técnico del proveedor.

Otras de las opciones que deben de tener en cuenta, son "Dial Tone/Pulse" y "Blind Dial", ambas en la solapa de "Dial Options". Con la primera, le dicen a la consola si tienen una línea por tonos o pulsos y la segunda les servirá para que el modem no espere el tono de marcado en caso de que tengan algún servicio adicional, como contestador de llamadas, por ejemplo.

Todas las capturas de pantalla que se muestran en esta nota corresponden a la versión 1.0 del Browser, la más popular de todas. Sega lanzó hace ya un tiempo la versión 2.0 del mismo, la cual tiene cambios en la parte gráfica y en la interfase, pero los pasos a seguir son exactamente los mismos.

Noticias de último momento sobre el futuro de Sega Net

Hace algunas semanas, el Vicepresidente de Marketing y Comunicaciones de Sega de América, Charles Bellfield, habló sobre el futuro de la empresa. Entre las cosas que habló con la prensa, no pudo esquivar temas como la descontinuación de la Dreamcast -noticia que preparamos para ustedes en la sección Now Loading- y de qué pasaría con el desarrollo de juegos para ésta y las demás plataformas. También habló sobre el futuro de Sega Net y sobre lo que pasaría con el primer proveedor de juegos on-line para una consola.

Cuando le preguntaron si los descuentos y ofertas en Sega Net habían sido suficientes para que el usuario se sintiera atraído, contestó:

"Creemos que hicimos lo que teníamos que hacer, había buenas ofertas e inclusive dábamos 50 horas gratis en Sega Net para quienes compraran un juego original, pero obviamente no fue suficiente. Nosotros tenemos toda la responsabilidad de lo sucedido y no podemos hecharle la culpa a nadie. Fuimos a Sega en Japón y ellos dijeron, haciendo alusión a la desaparición de la consola: 'Sí, podemos sentarnos acá y culpar a todo el mundo bajo este sol y decir decenas de excusas, pero no pensamos hacer eso. Hicimos todo lo posible hasta fines de diciembre pasado para ver si la Dreamcast era algo viable. Fue una decisión muy dura de tomar, durísima, pero al final del día nos dimos cuenta que fue lo correcto.

¿Qué pasará con Sega Net de ahora en más?



Con respecto a Sega Net, no tenemos pensado "apagar el interruptor". En poco tiempo más, Sega Net será multiplataforma. Esto es algo en lo que estuvimos interesados desde un primer momento. Tuvimos una reunión con la gente de Sony de Japón y ellos expresaron sus deseos de incorporar la tecnología de Sega Net en su consola de última generación, la PlayStation 2.

Esta noticia es muy nueva para mí, pero creo que el futuro de los juegos on-line está, en parte, en Sega Net.

SOLICITADA

A Comerciantes, Importadores, Usuarios y Público en General

La Cámara Argentina de Videojuegos informa que está en funcionamiento desde el mes de abril de 2000.

Esta Cámara, que surgió con el esfuerzo y la participación de muchos comerciantes e importadores, ha trabajado tenazmente durante los meses pasados en busca de soluciones que ayuden a nuestro rubro a crecer y posicionarse en el mercado argentino, brindando protección y asesoramiento, funcionando como centro de consulta entre los diferentes comerciantes, creando ideas, participando en diferentes órganos judiciales, legislativos y aduaneros, en fin, dando representación a nuestro querido rubro.

Esta Cámara tiene como objetivo principal darle una solución y un marco legal a la actividad de sus afiliados y defender del ataque tenaz de otras Cámaras que sólo buscan destruir nuestro rubro en pos de su propio interés.

Queremos expresar y resaltar que **NO AVALAMOS LA COPIA ILEGAL DE VIDEOJUEGOS**, sí, que estamos buscando una solución legal que defienda expresamente el poder adquisitivo del usuario y nuestra participación en el mercado argentino.

Para este fin hemos emprendido una tarea judicial, legislativa y de contactos comerciales que esperamos en poco tiempo den resultados beneficiosos para todos los interesados en nuestra actividad.

Estamos convencidos que todos juntos podemos ir encontrando cientos de oportunidades de mejorar nuestras posibilidades como usuarios y comerciantes y fundamentalmente de desarrollar un mercado argentino pujante y fortalecido.

Invitamos desde aquí a todos los comerciantes a comunicarse con nuestra Cámara para desarrollar juntos las mejores vías de comunicación.

Cordialmente,

CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS
Personería Jurídica 000342
Av. Rivadavia 2890
CAPITAL FEDERAL
TE: (011) 4862-1518

SEGUNDA SELECCION ANUAL

NEXT LEVEL

A LOS MEJORES JUEGOS DEL 2000



¡Bienvenidos a la Segunda Selección Anual Next Level a los mejores Juegos del 2000! El sonido de las trompetas y repiquetear de tambores junto a los murmullos de júbilo y la adrenalina de la sorpresa inundan estas páginas. El sudor cae lenta y pesadamente por las frentes de los nominados... ¿Ganará aquel que elegiste vos? ¿Triunfará aquel fichín que te tuvo hasta la madrugada lleno de tensión y alegría?

¡Da vuelta la página y enterate!

PLAYSTATION



Vagrant Story

COMPAÑIA: SQUARESOFT / DISTRIBUCION : SQUARE EA



Cuando las aventuras de Ashley Riot llegaron a la PlayStation, y aunque les cueste creer, en la redacción hubo un parate general de aproximadamente una semana. El nivel de ausentismo fue casi general y, los pocos que venían, se traían las memory card en un bolsillo y el Vagrant Story en el otro. Santiago Videla era el único que tenía la excusa como para no venir -después de todo, él estaba haciendo la guía-, así que todos los demás, o se enfermaban con una facilidad pocas veces vista o se les morían parientes tan lejanos que no recordaban ni siquiera su apellido. Sea como sea, Vagrant Story revolucionó la redacción, a la vez que al género de los RPG. Y viniendo de la mano de Square, esto no es algo que nos extrañe ni sorprenda. Pero lo que sí nos resultó un poquito raro, aunque agradecidos quedamos, fue el haber podido salir, y con éxito, de la fórmula Final Fantasy. Con una vista isométrica, con batallas en tiempo real y con la posibilidad de hacer innumerables combinaciones de golpes y hechizos, todo acompañado por un guión digno de cualquier genio literario, Vagrant Story no dejó de asombrar a nadie. Incluso los acérrimos detractores del género se vieron seducidos por este título que, hoy por hoy, incluso tiene un lugar de lujo dentro de nuestra estantería de videojuegos. Si tenés una PlayStation y todavía a esta altura del año no jugaste Vagrant Story, salís YA a comprarlo, porque es un título que nadie debe dejar pasar. ¡No por algo también fue elegido el Juego del Año!





OTROS DESTACADOS

Gran Turismo 2



El género de los fierros no podía estar ausente en esta entrega de premios... ¡Y qué mejor exponente que Gran Turismo 2! Uno de los juegos de carreras más profundos y con más opciones del mundo de los videojuegos. Con sus dos variantes, Arcade y Simulación, satisface a cualquier fan del género. Demasiados autos como para contarlos y una gran variedad de pistas son el broche de oro para los excelentes gráficos y para una sensación de velocidad tan real que asusta. Gran Turismo 2 no solo se hizo acreedor de un gran puntaje en Next Level sino también fue el primer juego de autos para el que creímos necesaria un guía. El valor de rejugabilidad del título era tremendo, dado todos los secretos que tiene y el nivel de adicción que crea. Un buen merecido segundo puesto, entonces, para este segundo Gran Turismo.

Rayman 2: The Great Escape



Y el tercer premio va directamente para las arcas de Ubi Soft, gracias al excelente trabajo que hicieron con Rayman 2: The Great Escape. "Un banquete visual", decía Fito Laborde en el número 21 de Next Level en el Final Test de este juegazo. Rayman fue furor por donde pasó. En la PC, los usuarios, tan reacios a los arcades como gatos al agua, se regocijaron con los saltitos de este personajillo tan divertido. Esta vez, Rayman deberá encontrar cuatro máscaras para despertar a Polokus, el único capaz de ayudarlo a espantar a las hordas invasoras que atestan su mundo. El mejor apartado de Rayman 2 es la jugabilidad, y si bien lo gráficos son geniales y los sonidos de maravilla, la jugabilidad conforma una de las razones por las que este juego haya ganado un merecidísimo tercer puesto en nuestra Selección.

NINTENDO 64



Excitebike 64



COMPAÑIA: LEFT FIELD GAMES / DISTRIBUCION : NINTENDO



Ahhh... ¡Así que todos se creían que Majora's Mask iba a llevarse el primer premio en la selección de Nintendo 64? No, por inusual que parezca, el primer premio se lo llevó un juego de motos y Majora's Mask quedó en segundo lugar. Lo que pasa es que la calidad técnica de este juego no deja de sorprendernos. Los gráficos son de lo mejor de la N64 y los sonidos... ¡Oh, por Dios, lo que son los sonidos! Son geniales, parece que la carrera de motos en cuestión se desarrollara en nuestros livings. Y los vecinos se quejan. Pero eso no es todo, el dinamismo y la velocidad son tan grossos que nos creemos dentro de las pistas, sobre las motos y a toda carrera hacia la meta de llegada.
Cabe recordar que Excitebike 64 es la remake de aquel clásico de Nintendo (aunque nosotros probablemente lo jugamos en el Family), Excite Bike, que era endemoniadamente difícil. Bueno, la gente de Nintendo, viendo el potencial del juego, lo pusieron a punto y lograron un clásico de aquellos, al igual que la versión original. Los controles simplemente no tienen comparación con ningún otro juego de motos en el mundo conocido y, junto con el sonido, son dos de las razones por las que Excitebike 64 se llevó el primer puesto. Pero también la infinidad de opciones hicieron su aporte en esta elección; la más copada es la selección de un motociclista para comandar la moto, cada uno con sus habilidades, como ser Aceleración o Salto. Un juego que, si lo tenés, bien orgulloso debés estar y, si no, tenés que anotarlo en tu lista de títulos por conseguir.

OTROS DESTACADOS

The Legend of Zelda Majora's Mask



¿Qué sorpresa, no? Bueno, no tanto... después de todo, Majora's Mask sólo fue un juego que hizo uso y abuso de todas las bondades que tenía su antecesor, Ocarina of Time. Mismos personajes, pocas mejoras gráficas y la expectativa de sus fanáticos, que se tuvieron que conformar con un producto no sólo caro, sino también de una calidad inferior.
Por todo eso, porque se "arrastra" en algunas partes y porque la expansión es un requisito mínimo, The Legend of Zelda: Majora's Mask, un juego que tranquilamente se podría haber sacado de un 90 para arriba, terminó con un 85 y en el segundo puesto de los mejores juegos de Nintendo 64, realmente una pena...



Banjo-Tooie

Luego del sensacional Banjo-Kazooie, Rare nos trajo esta increíble secuela plataformera que tuvimos el lujo de poner en nuestras Nintendo 64. La bruja de la primera parte yacía enterrada bajo una roca, pero sus hermanas la liberan y... ¡otra vez a la faena! Saltos y puzzles por doquier.
Banjoo-Toie, más allá de algunos mapeados confusos, es puro goce multimedial. El Dolby Surround hace de los sonidos una maravilla y los gráficos son de ésos a los que nos tiene acostumbrados Rare, simplemente excelsos. Y claro, la jugabilidad es uno de los aspectos que más se destaca. Por eso creemos que Banjoo-Toie es un digno merecedor de este premio.

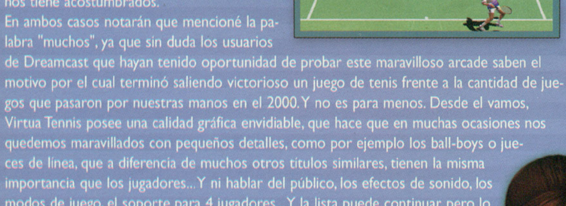
DREAMCAST



Virtua Tennis

COMPAÑIA: SEGA ENTERTAINMENT / DISTRIBUCION : SEGA ENTERTAINMENT





Seguramente, para muchos de ustedes es toda una sorpresa que un título como Virtua Tennis se haya colocado como el mejor juego de la Dreamcast en el año que pasó. Muchos esperaban algún arcade de pelea, o tal vez otro género en el cual brillara la grandeza gráfica a la que muchos títulos de la consola de Sega nos tiene acostumbrados.

En ambos casos notarán que mencioné la palabra "muchos", ya que sin duda los usuarios de Dreamcast que hayan tenido oportunidad de probar este maravilloso arcade saben el motivo por el cual terminó saliendo victorioso un juego de tenis frente a la cantidad de juegos que pasaron por nuestras manos en el 2000. Y no es para menos. Desde el vamos, Virtua Tennis posee una calidad gráfica envidiable, que hace que en muchas ocasiones nos quedemos maravillados con pequeños detalles, como por ejemplo los ball-boys o jueces de línea, que a diferencia de muchos otros títulos similares, tienen la misma importancia que los jugadores... Y ni hablar del público, los efectos de sonido, los modos de juego, el soporte para 4 jugadores... Y la lista puede continuar, pero lo más recomendable es que se consigan una copia y lo vean por ustedes mismos.

OTROS DESTACADOS



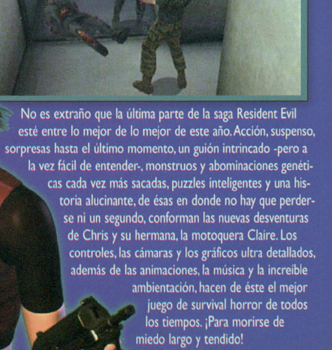
Shenmue



Un juego revolucionario, una novela gráfica por capítulos con elementos de RPG. Un verdadero hito dentro del género acción/aventuras, carreras, peleas, puzzles, pero por sobre todas las cosas, un título para explorar, para vivirlo. En Shenmue somos Ryo Hazuki, un muchacho bastante diestro en las artes marciales, que ve como un extraño asesina a su padre, a la vez que le roba un espejo muy especial. Así es como Ryo deberá salir a buscar por el mundo a este mafioso, juntar datos sobre su paradero, aprender más sobre el pasado de su padre y sus amistades, interactuar y conocer cientos de personas diferentes y descubrir los secretos que se ocultan, incluso, en el rincón más oscuro de su casa. De lo mejor que nos dio el 2000 en materia de videojuegos.



Resident Evil: Code Veronica



No es extraño que la última parte de la saga Resident Evil esté entre lo mejor de lo mejor de este año. Acción, suspenso, sorpresas hasta el último momento, un guión intrincado -pero a la vez fácil de entender-, monstruos y abominaciones genéticas cada vez más sacadas, puzzles inteligentes y una historia alucinante, de ésas en donde no hay que perderse ni un segundo, conforman las nuevas desventuras de Chris y su hermana, la motoquera Claire. Los controles, las cámaras y los gráficos ultra detallados, además de las animaciones, la música y la increíble ambientación, hacen de éste el mejor juego de survival horror de todos los tiempos. ¡Para morirse de miedo largo y tendido!

PLAYSTATION 2



Unreal Tournament



COMPAÑIA: EPIC MEGAGAMES / DISTRIBUCION : INFOGRAMES ENT.

Más allá de los pocos juegos realmente buenos que tiene la consola de última generación de Sony, Unreal Tournament habla por sí solo. Gráficos increíbles - muy similares a la versión de PC-, una jugabilidad que pone frenético al más tranquilo de los jugadores, opciones de juego y, principalmente, su soporte para mouse y teclado con puertos USB, hacen que este juego, que en un principio hiciera estragos en el mundo de las PC, ahora nos haya tomado por sorpresa aquí en la editorial.

Para los que no leyeron el Final Test de UT del número 24 de Next Level, les recordaremos más o menos de qué se trata. Tenemos varios modos de juego para el fanático de los arcades 3D en primera persona -FPS, como también se denomina al género- en donde nuestra principal misión es comenzar por el Deathmatch -algo así como un "todos contra todos" en donde gana el que más enemigos aniquila- para luego habilitar otros tipos de juego; Domination, Capture the Flag y Assault. Cada modo se diferencia bien del otro por la misión que tenemos en cada uno, aunque hay algo que es una constante a lo largo de todo el juego; matar para conseguir nuestra meta.

Poco queda por agregar sobre Unreal Tournament ya que los resultados están a la vista. EA será el encargado de hacer una conversión de Quake III Arena para PS2 -recordemos que Q3A ya salió para DC y que UT para DC está demorado- y la batalla entre ambos colosos, que comenzó en la PC allá por diciembre de 1999, se repetirá dentro de no mucho en el mundo de las consolas.



OTROS DESTACADOS

Dead or Alive 2

El "caballito de batalla" de Tecmo impacta visualmente, ya sea por sus increíbles chicas, la sublime animación, los hermosos fondos en 3D y la pila de tomas que tiene cada personaje. Dead or Alive 2 cuenta, además, con varios modos de juego interesantes y detalles piolas, como ser lo de los diferentes trajecitos para cada uno de los chabones y las minitas. El único problema que tiene este juego es la poca cantidad de luchadores, cosa que en DOA2 Hardcore no sucede, ya que tenemos como 2 tipos más para elegir ¡Faaa! Hablando en serio, Dead or Alive 2 es un muy buen juego de peleas, de eso no tenemos la menor duda, pero que no estaría entre los tres mejores títulos de PS2 si dicha consola tuviese la mitad de títulos decentes que nos esperábamos.



FIFA 2001

A decir verdad, esperábamos que fuera el mejor juego del deporte por excelencia jamás conocido y, a pesar de no serlo, igualmente es un muy buen juego. EA Sports no hizo grandes cambios ni méritos suficientes como para que FIFA 2001 sea una compra obligada para el "feliz" poseedor de una PS2. Si bien es el mejor juego de fútbol para la PS2, que sea el mejor no quiere decir que sea realmente excelente ya que tiene algo que he bautizado con el nombre de "síndrome FIFA". Se denomina así cuando un juego es la misma $@&%, pero con distinto nombre. Pero bueno, el año 2000 ya pasó y ahora en lo único que tenemos que pensar es en que Konami planea hacer una conversión de WE para PS2, así que aquí estaremos esperándola, para vibrar con el deporte más bello del mundo.







MEJOR JUEGO 2000 SEGUN NEXT LEVEL

Vagrant Story

COMPAÑIA: SQUARESOFT / DISTRIBUCION : SQUARE EA

Indiscutible. Vagrant Story es, fue y será uno de los mejores juegos de rol para las consolas de 32 y 64 bits y, según nuestro criterio, el Juego del Año 2000. Las noches pasaban y pasaban y nosotros, y me refiero a nosotros como a TODOS los de la redacción, no podíamos dejar las aventuras de Ashley Riot, el Riskbreaker. El guión es simplemente excepcional, en donde nuestro protagonista debía recuperar la humanidad perdida luego de la muerte de su esposa e hijo, mientras desbarata una conspiración de dimensiones titánicas que hacía tambalear todo orden conocido. Esta historia, sumada a un sistema de batalla único y original, a la vez de entretenido, y unos gráficos que cortaban el aliento, lo hacen merecedor del Juego del Año. La banda de sonido no se queda atrás y, entre todas estas virtudes, Square, logró otro clásico de clásicos despegándose de la fórmula Final Fantasy y demostrando que la tiene clara en todo lo que hacen. ¿Cómo poder olvidar los combos interminables que nos mandábamos para despedazar a nuestros enemigos? ¿O las poderosas armas que forjábamos gracias al genial sistema de upgrades? Esos son recuerdos que nos seguirán por las eras de las eras y que, en un futuro lejano, en una reunión de amigos, traeremos a colación con una sonrisa nostálgica entre los labios, seguida seguramente por la frase... "¡ Juegos eran los de antes!". Y solo nos resta algo por decir: ¡Queremos la secuela, muchachos de Square! ¿Para cuándo más aventuras del Riskbreaker?



MEJOR JUEGO 2000 SEGUN LOS LECTORES



Winning Eleven 2000

COMPAÑIA: KONAMI / DISTRIBUCION : KONAMI



Dios es Argentino. ¿Y saben qué? ¡Además de ser Argentino, es ultra fanático de Winning Eleven!

El mejor, el más grande de todos los tiempos, el indiscutido al momento de encender nuestras viejas cajas grises y vibrar con el deporte por excelencia, que se llevó un merecidísimo 95% en nuestro número 19 de Next Level de agosto, es el mejor juego para consolas del 2000. Como país fulbolero que somos, era algo inevitable que la mejor saga en juegos de fútbol tenga su premio como debe de ser. Winning Eleven es un juego de fútbol que roza la perfección a cada momento. A su principal "competidor" -lo ponemos entre comillas porque no creemos realmente que lo sea-, FIFA, lo aventaja por tratarse de un simulador de fútbol y no de un arcade que no tiene muchos cambios año tras año. Konami, en cambio, agrega más roce entre jugadores, más pérdida de pelotas y miles de cosas más que se traducen en un realismo total a cada instante y horas y horas de esparcimiento. Los juegos de fútbol han tomado un lugar muy importante en el mundo de las consolas y el entretenimiento. Tal es el caso que es un género que se juega a cualquier hora, en cualquier lugar, con cualquier persona. ¿Quién no agarra a su amigo o compañero de clase y le dice: "Che, hoy vamos para casa a hacernos unos partiditos?". Con esto queremos decir que, por más que en PlayStation haya juegos más elaborados y complejos, se justifica totalmente como ganador de los premios Next Level al Mejor Juego del año 2000, según los lectores, a Winning Eleven 2000. Y más cuando tenemos con quien jugarlo y compartir la alegría del deporte más popular.

MENCIONES ESPECIALES

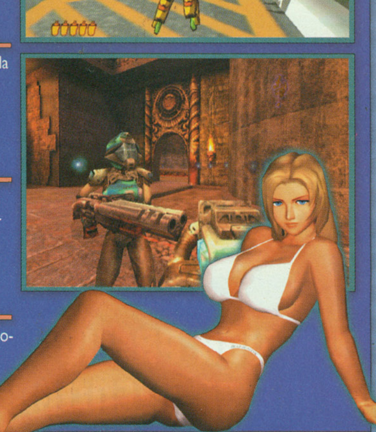
Dado que solo elejimos tres juegos por consola hubo muchos títulos que nos quedaron fuera y que merecían ser mencionados. Es por eso que, en esta página, las Menciones Especiales son las estrellas.

PlayStation

Fear Effect, luego de obsequiarnos horas de tensión condimentadas con una de las mejores historias de los videojuegos, no podía quedar afuera. Tampoco Dino Crisis 2, que logró llevar el mundo del Survival al universo de la acción con una jugabilidad y gráficos impecables. Chrono Cross y Winning Eleven 2000 no son la excepción y desde aquí nuestro pequeño homenaje.

Nintendo 64

Nintendo 64 no tuvo muchos juegos este año, pero la mayoría de los que salieron bien valieron la pena. Y así es como Mario Party 2, Perfect Dark y Mario Tennis se llevan una Mención Especial cada uno.



Dreamcast

Sí, señores. La estrella del año fue la Sega Dreamcast y son muchos los títulos que nos quedaron afuera... Crazy Taxi, Quake III Arena, Jet Grind Radio, MDK 2 y Skies of Arcadia se llevan sus merecidisimas Menciones Especiales.

PlayStation 2

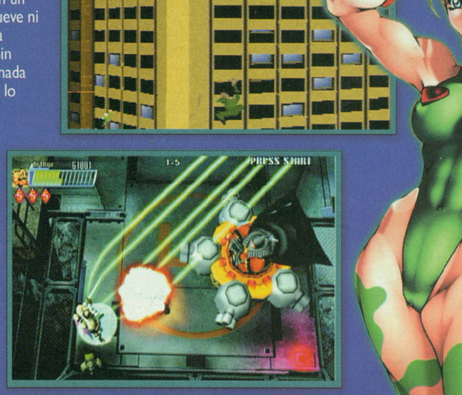
Bueno... elegir los tres juegos de PS2 fue realmente difícil... no creímos que ninguno de los ganadores mereciera realmente el premio. Pero se lo terminaron llevando por descarte. Así que entenderán que no vamos a hacer ninguna Mención Especial a los juegos de la 2 de PS.
¡Pilaaaassss, Sony!

OTROS PREMIOS

El peor juego del año

Crazy Climber, ¡Puajj... ! ¿Cómo puede ser que una compañía tenga cara para sacar un juego como éste al mercado? Lo de subir edificios con un tipito era una buena idea allá por los '80 pero hoy en día no nos mueve ni un pelo. Lo de 2000 en el título era, supuestamente, por el uso de la nueva tecnología en la remake de este antiguo clásico... pero nada. Sin texturas, sin música como la gente, sin jugabilidad, sin diversión, sin nada de nada. ¡Un desastre! Como dice nuestro amigo Santi Videla: "Si te lo regalan, es porque no te quieren".

La decepción del año



Cannon Spike, un juego de Capcom para Dreamcast que pintaba re grosso. Un shooter que iba a redefinir el género. Con Cammy y m uchos otros de los personajes copados de Capcom. Un título que nos iba a asombrar por sus gráficos y nos entretendría por días enteros. Una gran decepción. Corto, difícil, simple, repetitivo y nada de lo prometido.
A Santiago le salían chispas por las orejas cuando se enteró lo que había hecho Capcom con un título tan prometedor...
¡Qué feo cuando nos pasa eso!


e-MAIL:
CONTACTOS@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET
WWW.POWERALL.COM.AR
POWER ALL
SIEMPRE MAS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
LOS ULTIMOS JUEGOS PARA LA PS2
TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE) CAPITAL FEDERAL
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20hs.
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
TELEFONO 4865-8178

PHANTASY STAR ONLINE

ファンタシースターオンライン

Por Sebastian Riveros

Debo confesar que esperaba este juego desde hace tiempo. Al no tener una tarjeta de crédito, se me hace imposible disfrutar de ese vicio maldito que es Everquest (N.d.E.: RPG online para PC). Pero eso ya no importa. Ahora tengo un vicio nuevo. Se llama Phantasy Star Online. En cierta forma, como sucede siempre con los vicios, PSO tiene tanto de bueno como de malo. Es un juego espectacular, pero que requiere ciertas condiciones que, de no cumplirse, arruinan toda la experiencia. El juego nos permite crear un personaje totalmente único, partiendo de nueve modelos diferentes. Podemos personalizar muchos detalles de nuestro alter-ego, incluyendo el pelo, el color de la piel e incluso su contextura física. No sé si tiene gracia jugar como un androide enano y gordo pero PSO nos da esa posibilidad y muchas más a la hora de armar nuestro personaje. Hecho esto, tenemos dos opciones: salir a enfrentar el nuevo mundo online o jugar solitos.

La llegada al nuevo mundo

La historia es bastante cortita. Tras la destrucción de su planeta hogar, un grupo de colonos peregrina por el espacio en busca de un planeta habitable. La respuesta a sus plegarias se llama Ragol 2, un planeta lleno de vida, ideal para colonizar. La nave Pioneer 1 establece una ciudad en el planeta y llama a su nave hermana, Pioneer 2, para un encuentro sobre Ragol 2. Pero al llegar, se produce una misteriosa explosión y se pierde contacto con el Pioneer 1. Nuestro trabajo será descender al planeta y averiguar qué sucedió. La historia termina aquí. Y está bien. Porque en PSO, somos nosotros los que la escribimos. Una buena noticia es que el juego no requiere el servicio de SegaNet para poder jugar. Basta con cualquier conexión telefónica normal. Una vez que nos conectemos vía MODEM, elegimos una nave y un bloque (un server en USA, Europa o Japón) y aparecemos en un lobby donde nos reunimos con otros jugadores de todo el mundo. En este lobby, podremos chatear e intercambiar tarjetas virtuales con nuestros datos para que aquellas personas con quienes juguemos sepan dónde enviarnos un e-mail. Es cierto, predominan aquellos de países donde la DC pisa más fuerte, pero además de yanquis, europeos y ponjas, me encontré con brasileños, mexicanos y hasta un israelí. Se puede formar un equipo nuevo de cuatro integrantes o sumarse a uno ya existente. O mejor aún. Podés ponerte de acuerdo con tus amigos y crear un equipo propio con una clave de seguridad. De esa forma, ningún otro jugador podrá sumarse a ese equipo. Una vez que nos ponemos de acuerdo para armar un equipo de cuatro, descendemos a Ragol para buscar la verdad.

Entre nosotros y la verdad se encuentran varias bestias y monstruos con los que tendremos que acabar. Todo en tiempo real. Si bien el juego es simple, la interacción con otros personajes lo transforma en algo realmente especial. De hecho, sería imposible derrotar a algunos de los monstruos si no estuviésemos acompañados. Esa es parte de la magia del juego. Hay que aprender a colaborar y a usar al máximo las habilidades de cada personaje. Comunicarse con los demás miembros del equipo para acorralar a las bestias se hace muy divertido. Y adictivo. PSO ocupó bastante de mi tiempo estas semanas. Enfrentarse a un megamonstruo, poniéndose de acuerdo y usando tácticas de grupo es una verdadera fiesta.



Bases y condiciones

Desafortunadamente, la fiesta es un poco exclusiva. Si querés entrar, vas a necesitar un teclado. Comunicarte sin uno es casi imposible. Hay un teclado virtual que se puede usar con el controlador, pero es totalmente inadecuado. Escribir un mensaje quejándome porque no tenía un teclado de verdad me tomó casi 2 minutos. También vas a necesitar un nivel funcional de inglés. Si bien el juego viene en cinco idiomas y el sistema de traducción funciona bien para armar los equipos y para la comunicación más básica, cualquier mensaje que envíes que no esté entre los más básicos, sale en idioma original. Y la mayoría habla inglés o japonés. El juego debe ser un gran éxito en Japón. Hay japoneses hasta en la sopa. Otra cosa que indudablemente vas a necesitar es Internet. Una buena conexión telefónica es crucial. Dentro de poco saldrá a la venta el adaptador para banda ancha para la DC, pero PSO no los soporta. Y sin Internet, la fiesta no tiene ni música ni bebidas ni chicas.

El modo Offline es muy simple, tal vez demasiado. Iremos hasta el Hunter´s Guild, donde se nos encomendarán trabajos de mayor o menor importancia, por lo general misiones de escolta o de recuperación de objetos perdidos. Al completarlos, volvemos a la nave a cobrar nuestra recompensa en Meseta, la moneda de curso legal en el mundo de PSO. Nos compramos mejores armas y equipos y volvemos al Hunter´s Guild para cumplir otra misión. Y así sucesivamente, hasta que se te caen los dedos. Si bien los gráficos son espectaculares y ponen de manifiesto la enorme capacidad de Sonic Team, después de un par de horas el juego se pone terriblemente monótono. Y nunca vuelve a brillar como la primera vez. Al menos, no hasta que nos conectamos a Internet.

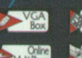
En cuanto a los aspectos técnicos, hay pocas quejas. Los gráficos son increíbles. Ambientes muy vivos, llenos de color y detalles. La música es también muy buena. Los controles responden bien y los botones son totalmente configurables. El único problema es que no podemos enfocar directamente a los enemigos. Esta función hubiese simplificado mucho algunos combates. Ciertos enemigos tienen una tendencia a rodearnos y es difícil golpearlos con ciertas armas, en especial las espadas. En algunas ocasiones, aparecen problemas de cámara, aunque esto es menos frecuente.

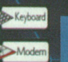


Phantasy Star Online es la mejor experiencia multiplayer que se puede tener en Dreamcast. Es un juego casi 100% multiplayer. Podés jugarlo solo. Pero no estarías aprovechando el producto al máximo. Sé que en este país ya es difícil comprarse la Dreamcast, y ni hablar del teclado y la conexión que hay que tener para jugar. Para algunos, el costo es sencillamente demasiado alto. Si sos una de esas personas, debés restarle un 25% al puntaje que aparece abajo. Pero aquellos que reúnan las condiciones mencionadas, no se lo pueden perder. No son tantos los juegos de Dreamcast que se pueden jugar por Internet. Y son menos los que dejan la impresión que deja Phantasy Star Online. La de descubrir un nuevo mundo.

Compañía / Distribución: SEGA
Dirección de Internet: www.pso.com
Género: RPG Online









Lo Mejor: Los gráficos, jugarlo por Internet, interacción con otros jugadores.

Lo Peor: Jugarlo sin Internet. Los gastos extra para disfrutarlo.

Similar a: Unico en su género.

FINAL TEST

REVIEWS INDISPENSABLES

INDICE DE REVIEWS

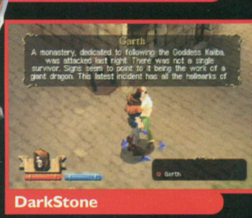
LO MEJOR DEL MES



Record of Lodoss War



Rainbow Six: Rogue Spear



DarkStone

Recycle Bin



Super Street Fighter II X



Tungunska

LOS ÍCONOS DE NEXT LEVEL

PLAYSTATION / PS2
- CANT. DE JUGADORES

NINTENDO 64
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADORES

DREAMCAST
- MOUSE
- MODEM
- MULTI-PLAYER ONLINE

DREAMCAST
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- TECLADO
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

ALGUNAS BREVES REFERENCIAS PARA QUE COMPRENDAN MEJOR NUESTRO SISTEMA DE PUNTUACIÓN

100-90 CLASICO
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

89-80 EXCELENTE
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

79-70 MUY BUENO
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

69-60 BUENO
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

59-50 ¡HMMM!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

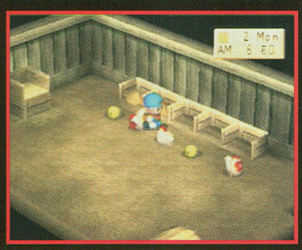
49-40 ¡CUIDADO!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

39-30 ¡CORRAN!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

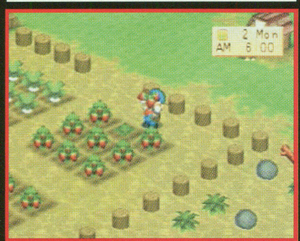


Harvest Moon: Back to Nature



Por MaX Ferzzola

Acabás de heredar la granja de tu abuelo, tus recuerdos de los tiempos que pasaste por esos verdes prados no pueden ser mejores. Desgraciadamente, al morir tu abuelo el paso del tiempo hizo estragos en la productividad del lugar. El mayor del pueblo te propone un interesante pacto. Si sos capaz de devolverle a la granja su gloria perdida, te dejará tenerla por derecho propio, si no, la derrumbarán. Y así, día tras día, deberás levantarte al alba y hacer lo que los granjeros hacen. Pero aquí no termina la cosa... Las relaciones con los vecinos son muy importantes y deberás hacerles visitas seguido si no quieres ganar su descontento. Y la cosa sigue... ¿qué sería de un granjero sin una granjera? Bueno, en el pueblo, muy pequeño por cierto, hay cinco lindas niñas disponibles para el casorio y ellas merecen atención también. Como verán, Harvest Moon: Back to Nature no puede ser más original. E, increíblemente, el todo funciona muy bien. Un RPG que no puede ser más original, pero con agregados de "simulación de la vida real" más que interesantes. Los gráficos son muy lindos, por su colorido y concepto. La música, por su parte, es todo lo sedante que necesita ser para que podamos disfrutar de esta clase de juego. Harvest Moon es realmente relajante y divertido, si nos gusta la idea, claro. Las tareas diarias tienen su complejidad y "cogerle el tranquillo" requiere su tiempo. Pero a la larga éste ha sido uno de los juegos que más satisfacciones me ha dado. Recomendado para los que disfruten criando mascotas y necesitan una fórmula nueva.



Compañía / Distribución: Victor Interactive Software/ Natsume
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: RPG/ Simulador de Granja

 1

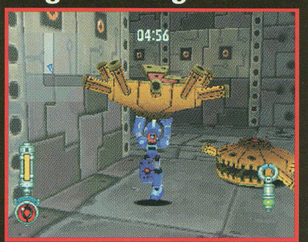
79%

Lo Mejor: Ahhh... es muy relajante

Lo Peor: Si no te gusta la idea, difícilmente lo disfrutes

Similar a: De alguna manera, a Monster Rancher...

Megaman Legends 2



Por MaX Ferzzola

¡Es igualito al anterior! Y, seamos sinceros, el anterior no era precisamente la maza... La historia no es de lo mejorcito, pero está bien llevada. Roll, la "compañera" de Megaman, anda tras la búsqueda de sus padres y deberá recorrer medio mundo para encontrarlos. Y nosotros, en la metálica piel de Megaman, deberemos ayudarla. Muchos son los errores de este juego de acción en tercera persona que, a pesar de ellos, sigue siendo disfrutable. El problema más importante es el deplorable manejo de cámaras, que nunca está donde la necesitamos y que, para moverla, en ocasiones hay que mover también a Megaman. Un cáncer... Por otro lado, el engine usado en este juego es similar -sino el mismo-, al utilizado en el original, y estamos hablando de muuuuchoooo tiempo. Uno de los puntos a favor es la voz utilizada por los actores que interpretan a nuestros robóticos amigos, pero resulta opacado por la música, que apesta en cada acorde. Como dije en el Final de Megaman X5, estos juegos apuntan a los fanáticos y es por eso que Capcom se puede permitir tantos errores. Los fans incondicionales de Megaman los saben perdonar mejor que el resto y ellos, mientras tengan aventuras del robotito azul, están chochos. Y es por eso que Capcom no quiere, o no se decide, a innovar. Si la fórmula que tienen les funciona... ¿para qué cambiarla? Este es un problema que afecta a toda la industria y creo que ya es hora de que los usuarios exijamos de estas compañías cosas dignas de nosotros.



Compañía / Distribución: Capcom/ Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Acción en tercera persona

 1

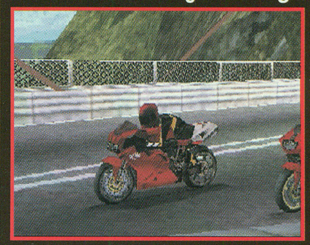
60%

Lo Mejor: Los fans lo van a encontrar fascinante

Lo Peor: El resto de los mortales, no...

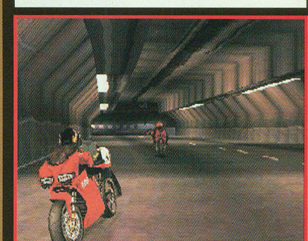
Similar a: Megaman Legends

Ducati World Racing Challenge

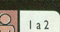


Por Diego E. Vitorero

Acclaim ya se mandó un par de mocos grossos en juegos de motos y el nuevo juego con la licencia de una de las marcas más legendarias de estos vehículos de dos ruedas realmente no es la gran cosa, si bien la idea es buena. Como decía, la idea consiste en comenzar desde cero con una moto de medio pelo e ir escalando posiciones a medida que ganamos competencias -y por ende más plata- para reparar y actualizar la moto, comprar licencias de categorías más altas, entrar en competencias internacionales y otras cosas más. El juego cuenta con más de 40 motos de la marca italiana basadas en modelos de los años 50, modelos actuales y algunos otros que son clásicos en el mundo del motociclismo. Entre las opciones que tenemos para jugarlo, sin duda la más completa y entretenida es el Ducati Life, en donde tendremos que utilizar la mecánica de juego antes mencionada. En cuanto al manejo de la moto, puedo agregar que no se trata ni de una simulación ni de un arcade, sino una combinación de ambas que hacen que la sensación de manejo sea uno de los puntos más destacables. Lo que me desconcertó un poco fue el tema de las colisiones, ya que apenas tocamos los laterales de la pista, la moto se estrella contra éstos con nuestro consecuente vuelo por los aires, tal como pasaría en la vida real. Pero a su vez, tuve la oportunidad de pasar por arriba de una moto que estaba tirada sobre la pista y no me pasó nada de nada, seguí andando lo más pancho. Ducati World Racing Challenge es un buen juego de motos, pero nada más que eso y sin los aditamentos necesarios para hacerlo perdurar por mucho como favorito en nuestra colección.



Compañía / Distribución: ATD / Acclaim
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Carrera de motos



60%

Lo Mejor: Sensación de manejo

Lo Peor: Colisiones imprecisas

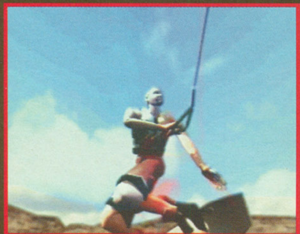
Similar a: Moto Racer

Burs Trick Wake Boarding



Por Diego E. Vitorero

30°, 35°, 40°, 46°. Maldigo a la sensación térmica. ¡Cuarenta y seis grados a la sombra! Y yo acá, tratando de sobrevivir mientras espero que me llegue el turno para tomarme unas merecidas vacaciones en algún lugar donde la máxima sea de -50°C. Por suerte, mientras hago palitos y cuento el tiempo que me falta para ir a la Pelopincho de mi novia, Ferzzola se apiadó de mí y no tuvo mejor idea que darme este juego de Wake Boarding -o dicho de otra forma, un juego en donde nos deslizamos sobre H2O, en algo parecido a un barrenador de telgopor, de ésos que podemos adquirir en las costas argentinas por dos mangos- para que calme -aunque sea por algunas horas- mi "calentura". Si bien Burs Trick Wake Boarding aporta algo de entretenimiento, no deja de ser un poco repetitivo, ya que la mecánica de juego es prácticamente la misma. Esta consiste en hacer la combinación de botones que aparece en pantalla -siempre y cuando estemos fuera de la estela que deja la lancha que nos remolca- para realizar pruebas acrobáticas, las cuales nos otorgarán un puntaje determinado. Además, el puntaje por cada una de las pruebas -tricks- puede variar dependiendo de la precisión con la que la ejecutemos. Algo que le va en contra -más allá de que tiene grafiquitos muy lindos- es que por momentos se arrastra como una babosa, haciendo que en ocasiones el juego se torne lento y afectando así a la jugabilidad. Burs Trick Wake Boarding no es el gran juego que parece en un principio, pero aporta sus momentos de "frescura" en un género tan trillado como éste.



Compañía / Distribución: Metro / Crave
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Wake Boarding

 1 a 2

62%

Lo Mejor: La pileta de mi novia

Lo Peor: El calor y humedad de Buenos Aires

Similar a: Cualquier juego de Snowboarding

Metal Slug X



Por Santiago Videla

No cabe duda que los Metal Slug han sido y siguen siendo de lo mejor que se puede ver en este tipo de arcades y, como era de esperarse, esta versión "X", no es la excepción, sobre todo si tenemos en cuenta que en Play no son muchos los juegos de este estilo que podemos encontrar en la actualidad. A pesar de que, como verán, estamos ante un muy buen título, muy recomendable por cierto, la verdadera historia detrás de Metal Slug X es que es nada más ni nada menos que uno de los curros más grandes salidos de las arcas de SNK... ¿saben por qué?...

Bueno, el tema es que este juego es idéntico al que todos conocemos como Metal Slug 2, con las pequeñas diferencias que aquí los escenarios tienen diferentes colores y vienen en otro orden, al igual que algunos de los enemigos comunes y principales. Como única novedad, Metal Slug X nos trae un par de enemigos comunes y un par de armas nuevas, que no son la gran cosa, por lo demás, el juego es una especie de versión camuflada de Metal Slug 2. Al margen de esto, en esta versión para Play, los chicos de SNK se jugaron y arreglaron todo para que pudiese funcionar sin problemas, con los mínimos recortes posibles en las animaciones de personajes, vehículos y enemigos. Además, el juego no pierde velocidad con tanta frecuencia como su primera parte y los tiempos de carga son menores. Puede que sea un gran choreo, pero así y todo sigue siendo un muy buen juego de acción, con gráficos espectaculares y un muy buen diseño, así que si no jugaron a Metal Slug 2, ésta es una muy buena opción para ir tomando en cuenta.



Compañía / Distribución: SNK
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Plataformas / Acción

1 a 2

78%

Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Es casi idéntico a la versión anterior

Similar a: Resto de la serie Metal Slug

Mask Rider 3



Por Santiago Videla

Nacida de la mano de Bandai, la serie Mask Rider hizo su aparición junto con un sinnúmero de clones de medio pelo, que en su momento trataron de igualar el éxito que por aquel entonces estaban teniendo los famosos Power Rangers y que convirtió a este tipo de series ponja en una verdadera plaga.

Salvo por los trajes de cucaracha que usaban los protagonistas, esta serie era lo mismo que los Power Rangers y a pesar de sus desagradables diseños, logró un cierto éxito en Japón, en donde está más que probado que casi cualquier cosa vende.

Inspirado precisamente en la serie, este juego de pelea no menos bizarro, con un estilo bastante similar al de juegos de la onda de los Tekken o Mortal Kombat 4, nos trae algunos personajes de la temporada más reciente, que posiblemente sólo sean reconocibles por quien los inventó.

Aunque el juego usa personajes hechos en 3D y salvo por un comando que nos permite dar un paso hacia los lados, la acción del juego se desarrolla en 2D y sin ninguna novedad con respecto a otros títulos de esta onda.

Si bien las animaciones de los distintos personajes son muy fluídas, la variedad de movimientos es bastante escasa y para colmo sus diseños son tan horripilantes y de tan mal gusto que nos sacan las ganas de verlo.

Por supuesto, de más está decir que a menos que sean ultra-mega-fanáticos de esta serie de poca monta, las posibilidades de que este juego les vaya a parecer un vómito son más que elevadas, por lo que les recomiendo que dejen que estas cucas ponjas se queden en su agujero.



Compañía / Distribución: Bandai
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Pelea berreta

1 a 2 

41%

Lo Mejor: Algunas animaciones causan gracia

Lo Peor: Jugarlo mucho tiempo da dolor de estómago

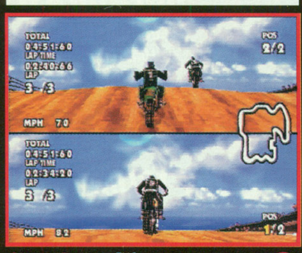
Similar a: Cualquier juego de pelea clase B

Championship Motocross



Por Diego E. Vitorero

Como nuestros fieles seguidores ya saben, Acclaim quiso desprestigiar al género de las dos ruedas con sus pésimas producciones basadas en la licencia de Jeremy McGrath. Por fortuna, EA Sports se apiadó de nosotros y nos trajo un juego de motocross de muy buena calidad, a la vez que entretenido. Ahora, la gente de THQ -que no se especializa en hacer grandes juegos precisamente- nos trae otra opción para los amantes del barro, saltos y golpes. Es más, me atrevo a decir que en algunos aspectos es más entretenido y de mejor calidad que Supercross 2001, de EA. Siguiendo con lo que nos concierne, CM nos da la posibilidad de correr en doce circuitos reales de motocross, con alguna de las nueve "pura sangre" de 125, 250 y 500cc. Todas ellas se pueden personalizar desde su menú. Como aditamento, cuenta con factores climáticos variables, los cuales también se pueden personalizar y, un agregado original, es que en cada una de las pistas se puede correr en ambos sentidos o hacerles "flip". Una de las pocas críticas que puedo hacer a la nueva producción de THQ es que los gráficos se ven algo pixelados y, por consiguiente, el juego pierde algo de calidad en este aspecto, pero es preferible esto y no que tenga unos gráficos y detalles de la san perinola y que se arrastre todo el tiempo porque el procesador gráfico de la consola no se lo banca. Así que en cuanto a este punto, están perdonados. Hay que reconocer que Championship Motocross es un juego de motos muy entretenido, a lo que también hay que sumarle que cuenta con muchas opciones.



Compañía / Distribución: THQ
Dirección de Internet: www.championshipmotocross.com
Género: Motocross

1 a 2 — **78%**

Lo Mejor: Muchas opciones de juego

Lo Peor: Algunos gráficos algo pixelados

Similar a: Supercross 2001

Batman Beyond



Por Máximo Frías

Basada en la película animada del mismo nombre, "Batman Beyond: Return of The Joker", es otra muestra de cómo una buena licencia en forma de CD puede ser deshechada en forma de basura. El juego resulta un simple arcade en el cual controlaremos al encapotado, que ya no es más Bruno Díaz sino Terry, quien deberá intentar, si el nivel de dificultad lo permite, arruinar los planes del malvado Guasón, que sólo aquel temerario que se atreva a soportar los primeros niveles sabrá cuáles son, porque a mí me superaron hasta en el más lúcido de mis días.

¡Sí, amigos!... fanáticos del hombre murciélago, si estaban esperando un juego para poder entretenerse durante incontables horas matando malvados secuaces de psicóticos payasos con originales artefactos, como nunchakus eléctricos o granadas explosivas... van a tener que seguir esperando. A la hora de buscar un arcade entretenido de PlayStation, bórrense este título de la cabeza antes de que sea tarde y terminen dándose con el mate contra la PlayStation.

Se me está acabando el espacio y me cuesta buscarle una virtud a este juego, lo único que me viene a la mente es que cada dos golpes que le das al enemigo, uno recibís seguro, que podés saltar -pero no pegar en el aire- que te podes agachar sólo para hacer una patada voladora, la cual intercepta a un enemigo sólo cuando éste se pone a mirar el techo, o cómo podés perder más de dos vidas gracias a que un robot gigante te arrincona en la esquina de la pantalla. ¿Queda algo más por acotar? Creo que no...



Compañía / Distribución: Kemco / Ubi Soft
Dirección de Internet: www.ubisoft.co.uk
Género: Arcade


1 — **30%**

Lo Mejor: Un punto por la licencia

Lo Peor: Menos veinte puntos por el juego

Similar a: Cualquier arcade malo de PSX

Wild Rapids

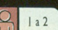


Por Diego E. Vitorero

Todavía no salgo de mi asombro al ver que hay empresas que no tienen vergüenza en hacer juegos de tan poca calidad. La consigna del momento pareciera que fuese algo así como: "che, si nos sobró algo de plata hagámosnos un juego". Wild Rapids es un caso de éstos y la verdad que, excepto por los gráficos y la idea del juego, no tiene nada realmente original, ni las condiciones suficientes como para formar parte de nuestra selecta colección. El juego ofrece dos modos para el jugador solitario y uno para quienes tengan la osadía de hacerse unas partiditas acompañados de un amigo. Antes de surcar con nuestra canoa los rápidos más salvajes del mundo, podremos elegir con cuál competidor queremos correr. Cada uno tiene sus propios atributos, como velocidad, aceleración, fuerza y habilidad para darse vuelta si es que volcamos. También es posible escoger algunos de los kayak más pintorescos del condado para nuestra travesía acuática. La mecánica es muy simple: hay que competir contra la máquina y salir bien posicionado, para que de esa forma tengamos la oportunidad de pasar a la siguiente etapa. A medida que vamos pasando pantallas, la cosa se pone más difícil ya que tendremos más obstáculos por sortear. Un claro ejemplo de esto es cuando corremos y sólo tenemos rocas esparcidas a lo largo del trazado, pero en la siguiente pista no sólo tendremos rocas, sino que además nos caen piedras desde las montañas y, como si esto fuera poco, hay cocodrilos del tamaño de una ballena. Una cosa me resta por decir sobre Wild Rapids: Lamentable.



Compañía / Distribución: Fujimic Inc.
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Carreras en kayak


1 a 2 — **45%**

Lo Mejor: Algo en los gráficos y texturas

Lo Peor: Una buena idea llevada a la ruina

Similar a: Algún juego hecho sin ganas

Aerodive

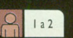


Por Santiago Videla

Deporte excitante como pocos, el paracaidismo no es precisamente algo en lo que muchos se inspiran para hacer un juego y me imagino que por algo será.
Sin importarles un corno de nada y desafiando todas las leyes de la lógica, los amigos de Bampresto decidieron seguir adelante con su inexplicable capricho de hacer un juego que, a fin de cuentas, produce ganas de saltar, pero por la ventana. Lejos de recrear la emoción que viven los que practican esta disciplina (de hecho, no tiene nada ni remotamente emocionante), Aerodive es un intento fallido por crear algo diferente.
En sí, este juego no es otra cosa más que un choreo al viejo y querido Simon, pero disfrazado, ya que la acción sólo se resume a tener que repetir determinadas secuencias en un muy escaso margen de tiempo, que por lo general es demasiado apretado.Hacer bien una secuencia tiene como resultado que los integrantes de nuestro equipo hagan diferentes piruetas, muchas de las cuales sólo podrían realizarse en un ambiente sin gravedad, pero ¿a quién le importa el realismo a esta altura?
Los gráficos no están del todo mal, pero si tenemos en cuenta que lo único que vemos en cada nivel es a nuestros paracaidistas cayendo sobre un escenario no muy detallado, no me explico por qué tironea tanto.
En cuanto a la jugabilidad, supongo que se la deben haber olvidado en el avión, porque por aquí no veo ni el menor rastro. Bodrio en las nubes habría sido un muy buen segundo nombre para este juego, que encima de todo es frustrante e injugable como pocos, así que mejor manténganse alejados.



Compañía / Distribución: Banpresto
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade


1 a 2

40%

Lo Mejor: La introducción

Lo Peor: Todo lo que viene después

Similar a: Quedarse dormido mirando una película clase B

Warm Up!

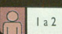


Por Diego E. Vitorero

Que bueno que todavía hay compañías que se acuerdan de los fanáticos de los monoplazas. Este nuevo juego de la gente de Lankhor, que originalmente fue programado para PC y ahora trasladado a la Play, tiene muy buenos detalles para aquel que le sobren excusas para subirse a un auto y correr a más de 270 Km/h. En Warm Up! tenemos cuatro modos de juego -arcade, simulación simplificada, simulación extendida y "ghost"- pero el que más representa el buen estilo de manejo es el modo extendido de simulación. Aquí, la estrategia y la pericia son los únicos medios válidos para llegar a la meta y en primer lugar. Además, a diferencia de los demás modos, los oponentes son más duros y nos presionarán constantemente con tal de llevarse los laureles y frustrar nuestras aspiraciones al podio.
Otras de las cosas que ayudan a que la conducción mejore, es que el juego cuenta con varias vistas diferentes -desde atrás, al ras del piso, sobre la cabina y dentro de ésta- las cuales se ajustan perfectamente a nuestro estilo y gusto. Cabe destacar que el modo arcade también es muy entretenido, pero los más experimentados en el tema no lo encontrarán tan realista como el anterior ya que no importa qué tan rápidos vayamos, siempre podremos doblar cualquier tipo de curvas sin irnos de pista. Warm Up! es un muy buen juego de autos, con buenos gráficos y modos de juego para gustos que van desde el novato en el tema hasta el más veterano de los pilotos y que lo hacen una opción más que interesante para el incondicional seguidor del género.



Compañía / Distribución: Lankhor
Dirección de Internet: www.warmup-thegame.com
Género: Carreras


1 a 2

78%

Lo Mejor: El modo simulación extendida

Lo Peor: El modo arcade

Similar a: Cualquier juego de F1

Ford Racing

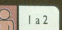


Por Diego E. Vitorero

¡Qué mundo generoso! Si Henry Ford se enterara del juego de Empire Interactive, de seguro que se levantaría de su tumba para darles la tunda que se merecen por haber usado su nombre, el nombre de uno de los capos de la industria automovilística, para crear un juego de tan baja calidad como Ford Racing. ¡Vergüenza tendrían que tener! Pero bueno, analizar bazofias como ésta también es parte de nuestro trabajo y es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo, lástima que esta oportunidad sea a mí a quien le tocó hacer un Final Test de una conversión de un juego que originalmente se hizo para PC y tampoco tuvo mucho trascendencia en esa plataforma. En el juego tenemos para elegir autos de la gloriosa marca pionera en el mercado -¿Cuáles otros sino?- como son el Ford KA, Fiesta, Mustang, F-150 y algunos más que son de conocimiento para cualquiera que haya pasado por un concesionario Ford. En total hay doce. Quizás se pregunten por qué digo que es tan malo. Bueno, el tema es muy simple. Es totalmente carente de velocidad, vértigo y emoción, elementos necesarios en cualquier juego de autos. Y tengan en cuenta que esto es sólo una parte, si les digo la otra tengo que seguir escribiendo dos páginas más. Tampoco puedo rescatar algo del apartado gráfico ya que es otro de los puntos que le van en contra y que le sacan calidad al producto. Lo único que pude rescatar de Ford Racing es que cuenta con la licencia del querido Henry y que puedo manejar alguno de los móviles que veo en la calle. Por fin llegué al final de la nota. Chau.



Compañía / Distribución: Empire Interactive
Dirección de Internet: www.empireinteractive.com
Género: Carrera de autos


1 a 2

40%

Lo Mejor: La licencia

Lo Peor: Definitivamente todo los demás

Similar a: Un domingo con lluvia y sin luz

Giga Wings 2



Por Santiago Videla

Créase o no, esto no se trata de un chiste, pero me imagino que si los amigos de Capcom decidieron hacer una continuación de su insoportable Giga Wings debe ser porque alguien en este universo tenía pensado jugarlo.

Para variar un poco con respecto a todos los arcades de naves de medio pelo que Capcom ha estado sacando últimamente, esta segunda parte cuenta con la importantísima novedad de que sus gráficos están hechos en 3D, con un nivel de calidad excelente.

Lo que lamento es que en lugar de usar semejantes gráficos para hacer un juego como la gente, los hayan desperdiciado en esta cacona injugable. Al igual que en la versión anterior, aquí hasta el más insignificante de los enemigos nos ataca con verdaderas lluvias de balitas, que en más de una oportunidad hacen que el juego sufra importantes pérdidas de velocidad, pero esto no es tan malo como parece en un principio, ya que al menos nos sirve para ver lo que estamos haciendo.

Otra de las novedades es que ahora podemos jugar de a cuatro a la vez, multiplicando el descontrol, ya que en este modo les aseguro que encontrar nuestras naves en medio de las mega cataratas de balas y boludeces que van y vienen es todo un desafío.

Incluso en sus niveles de dificultad más ¿fáciles? Giga Wings 2 es un juego frustrante, imposible y aburrido, que luego de terminarlo a fuerza de continuar y continuar, merece ser descartado por la ventana.



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade de naves recontra imposible

1-4 Players

52%

Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Es frustrante, injugable y embolante

Similar a: Giga Wings, Gunbird 2, Mars Matrix

Fighting Vipers 2



Por Santiago Videla

Si alguien dentro del equipo que estuvo a cargo de este juego se hubiese preguntado si habiendo títulos como Dead or Alive 2 o Soul Calibur hacía falta hacer algo que ni siquiera le llega a los talones a Virtua Fighter 3, seguramente hoy Fighting Vipers 2 no existiría... pero bueno, la realidad es otra.

Imitando de una forma muy pobre a la serie de los Virtua Fighter, en mi opinión FV2 se ha ganado el privilegio de convertirse en el juego de pelea más mediocre que existe en Dreamcast hasta el momento sin importar con qué se lo compare.

Personajes con un diseño muy pero muy flojo, modelos poligonales que incluso son superados por los que se ven en muchos juegos de PlayStation, escenarios básicos a más no poder y una música que obliga a bajar el volúmen es todo lo que verán en este triste intento de clonar una saga que ya de por sí dejó de tener vigencia hace mucho.

Claro que los paralíticos movimientos de los protagonistas, la poca variedad de movimientos y la escasa jugabilidad también aportan su granito de arena a este desastre total que por suerte se olvida fácilmente tras jugar un par de peleas con cualquier otra cosa.

Lo único que me queda por decir es que si les gustan los juegos de pelea en 3D, mejor sigan jugando a los que ya conocen y no intenten probar suerte con esta momia, porque de nuevo no tiene nada y de interesante tampoco.

En lo personal, me extraña que Sega haya aprobado un título como éste, pero imagino que ellos sabrán lo que están haciendo... ¿o tal vez no?



Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Pelea en 3D, pero bien momia

1-2 Players

43%

Lo Mejor: A los personajes se les rompen las armaduras

Lo Peor: Al que lo juega se le rompe la paciencia

Similar a: Virtua Fighter 3

UEFA Dream Soccer



Por Diego E. Vitorero

La Dreamcast tiene, a esta altura creo, cientos de títulos, quizá miles, o millones. [N del E: Bue...] El hecho es que tiene excelentes juegos en cada uno de sus géneros. Pero creo que todavía hay un género, más bien un tipo de juego dentro del género, que aún no ha mostrado todo su potencial. Estoy hablando de los juegos de fútbol. Digo esto, porque no hay ningún juego del deporte por excelencia en nuestro país que se acerque al juego de Konami para PSX, Winning Eleven. UEFA DS, es muy parecido a Striker Pro 2000, aunque, a diferencia del otro, tiene más modos de juego y además cuenta con una liga femenina de fútbol. Entonces podremos elegir a cualquier selección formada por mujeres para competir. En cuanto a la variedad de juego, hay que destacar que tiene cuanto se nos ocurra. Desde el típico arcade, pasando por prácticas y supervivencia, hasta campeonatos continentales, locales e internacionales. Como habrán visto en el cuadro de abajo, la inteligencia artificial de los jugadores no es de lo mejor, ya que en ciertas ocasiones hacen cosas que nos desconciertan, como pasar la pelota desde casi mitad de campo hacia atrás cuando hay contrarios muy cercanos al jugador que recibirá la pelota. Y otro de los puntos que le van en contra es que es puramente un arcade, no tiene nada de simulador, lo cual puede que no convenza a los seguidores del género. Poco queda por decir de UEFA Dream Soccer, pero teniendo en cuenta que hay pocos juegos de fútbol para DC, es una de las alternativas más viables que tienen los poseedores de esta consola.



Compañía / Distribución: Sillicon Dreams / Sega
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Fútbol

1-4 Players · Jump Pack compatible

70%

Lo Mejor: Modos de juego. El fútbol femenino

Lo Peor: IA. Muy arcade

Similar a: Striker Pro 2000


Preparate para el cambio...
The World GAME
San Martin 860 Local 10
Tel.: 0341-4214926
ROSARIO
twgame@infovia.com.ar
Sega Dreamcast
PS2
PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
SEGA
NEO·GEO
The World
Solo Videojuegos, Todas las marcas
Precios increibles
La mejor atencion
Rosario, Sta. fe, Argentina.
2001
Mendoza 3936 / Tel.Fax: 0341-4399218

Bugs Bunny & Taz Time Busters

Por Diego E. Vitorero

Infogrames ya lanzó un par de títulos copados con la licencia de los Looney Tunes en PlayStation y Dreamcast; Bugs Bunny: Lost in Time y Looney Tunes: Space Race, respectivamente.

El conejo de la suerte vuelve a las andadas, en esta oportunidad acompañado por uno de los personajes más famosos de la Warner Bros, Taz.

Resulta ser que la Abuelita tiene un ratón en su casa que la molesta y asusta; entonces contrata al Pato Lucas para que extermine al roedor que tanto miedo causa a la viejecita. Cuando Lucas está por atrapar al ratoncito, se abalanza sobre él y, por accidente, mueve la gema que regula la máquina del tiempo que tiene la ancianita en su casa. Es ahí cuando el conejo más famoso de la pantalla hace su aparición, momento en el que la abuelita le pide que recupere la gema, para que pueda seguir reinando la paz y la armonía en el lugar.

Como aditamento, la senil señora le dice a Bugs Bunny que su mascota, Taz, lo acompañará en su travesía por las cuatro diferentes épocas en las que se desarrolla el juego.

La novedad es que podemos manejar a cualquiera de los dos personajes y, a su vez, podemos transportar a nuestro lado al que no estemos usando, utilizando para este fin un espejo mágico que nos dio la abuelita. Quizá se pregunten para qué nos puede servir esto. Muy sencillo. Hay lugares donde sólo Bugs puede llegar -ya que salta más alto que Taz-, así que podemos trepar con el conejo por lugares a donde Taz no llega, para luego transportarlo al lado nuestro. Además, con R1 intercambiamos entre ambos personajes; algo muy útil que nos sirve para dejarlos situados en diferentes puntos de un escenario y no tener que volver para explorar lo que nos falta, ya que cambiamos entre personajes.

A medida que vayamos avanzando en el juego, Tweety nos irá enseñando movimientos especiales y otras cosas que pueden hacer nuestros peculiares personajes, ya sea en conjunto o individualmente.

Como escribí antes, el juego transcurre a lo largo de cuatro épocas. Comenzaremos con la era Azteca, para luego pasar a la Vikinga, seguir con la Árabe y terminar en la vieja Transylvania.

Cada una de las eras consta de un extenso mapa en donde, a su vez, tendremos una serie de objetivos a cumplir para completar las "tres fichas jefe", las cuales nos habilitarán una sección del mapa para pelear con el "Boss" de turno - Yosemite Sam o Elmer Fudd, entre otros-, en un intento por recuperar la valiosa gema.



Lástima que el avaro pato siempre se meta en el medio, llevándose la gema y frustrando nuestros objetivos.

Además, en cada escenario tenemos algo así como "mini juegos", los cuales hacen que Bugs Bunny & Taz Time Busters sea muy entretenido y a la vez variado. Algunos de éstos son un partido de fútbol, una carrera de alfombras mágicas, resolver un puzzle y una decena más que dependen de la era en la cual nos encontremos.

También es posible jugar en modo cooperativo con un amigo, aunque por desgracia no es a pantalla dividida, como pensaba en un principio. Ambos jugadores manejan a uno de los dos personajes en una misma pantalla y cuando alguno de los dos se aleja, la cámara lo sigue sólo a él. Gráficamente hay que reconocer que los encargados en el área hicieron un excelente trabajo ya que las texturas en general y el entorno gozan de gran calidad; además de que todos los personajes fueron diseñados respetando sus formas originales. Como no podía ser de otra manera, podremos escuchar chistes y pequeñas frases típicas de los Looney Tunes, lo cual hace que Bugs Bunny & Taz Time Busters tenga su toque gracioso.

Algo que corre cierto peligro en esta clase de juegos en 3D es que la cámara sea lo suficientemente cómoda como para ver todo a nuestro alrededor y no nos confunda. Esto último pasa en

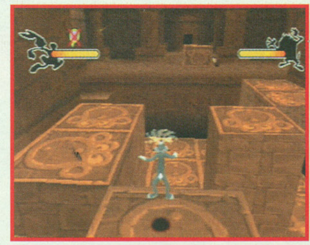


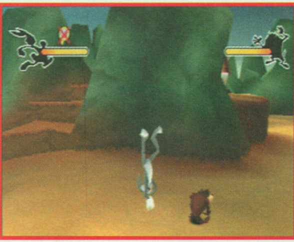
el juego, ya que no siempre la vista se acomoda a nuestra necesidad y en algunas ocasiones hasta entorpece la visualización del escenario.

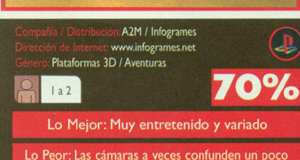
En definitiva, Bugs Bunny & Taz Time Busters es una muy buena opción para entretenernos, aunque el juego es un poco corto, con algunos de los personajes más graciosos y carismáticos que jamás hayan existido.

Así que voy a cerrar este Final Test con una frase de rigor.

¡Esto es to-to-to todo amigos!







Darkstone

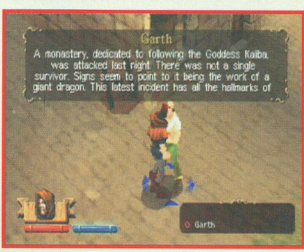
Por Santiago Videla

No cabe duda que hacer conversiones de juegos de PC a Play no es una tarea sencilla, sobre todo si tenemos en cuenta que las limitaciones de la consola de Sony son cada vez más evidentes, pero todavía resulta más complicado adaptar juegos como el que tenemos aquí y que, encima, queden bien.
Con Darkstone, la gente de Delphine no solo consiguió hacer una muy buena adaptación de todo un clásico de PC, sino que además introduce en el mundo de la PSX un género que hasta el momento brillaba por su ausencia.

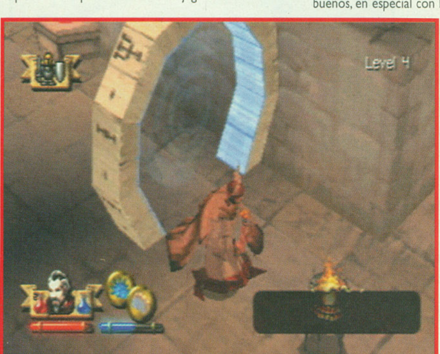
Una combinación exitosa

Darkstone es lo que en PC se conoce como un RPG de acción, muy similar a juegos de la línea de los Diablo o Nox, por nombrar a los más reconocidos.
Este juego reune muchos de los elementos más típicos de cualquier aventura RPG, como ser las habilidades de los personajes, el uso de magia, la posibilidad de modificar el equipamiento del protagonista, los puzzles y todo lo demás, pero con la principal diferencia de que la acción transcurre de una forma más dinámica y parecida a la de un arcade. De este modo, los combates se han simplificado notablemente, haciéndolo accesible para una gama de aficionados más amplia.
En Darkstone, todo sucede en tiempo real y no hay secuencias que separen la parte de explorar o dialogar con otros personajes de las peleas, como sucede en otros juegos pertenecientes al género.
Una de las características más importantes que este juego introdujo en el género y que afortunadamente fue respetada en la versión de Play es que a pesar de que nuestro objetivo para terminar la aventura es siempre el mismo, muchos de los eventos y puzzles con los que nos encontraremos a medida que vamos avanzando son aleatorios, al igual que muchos de los escenarios.
Esto da como resultado que cada vez que comenzamos un juego nuevo, estaremos ante situaciones diferentes a las que tendrán que enfrentar otros jugadores en un





principio y eso le da una rejugabilidad muy alta.
Además hay que tener en cuenta que cada vez que querramos empezar un juego nuevo, es posible volver a usar el personaje con el que jugamos anteriormente y, de ese modo, poder seguir mejorando sus habilidades o conseguir nuevos objetos especiales y todas esas cosas.
Otro detalle interesante es que a medida que vayamos subiendo de nivel, se irán habilitando nuevos niveles de dificultad en los que además encontraremos nuevos enigmas y las recompensas por ir progresando serán cada vez mayores.
Originalmente en la versión de PC, este juego se jugaba con dos personajes al mismo tiempo (en el modo para un solo jugador), cosa que aquí no sucede, me imagino que por las limitaciones del hardware de la consola, pero igualmente todo ha sido ajustado a este nuevo modo con un solo protagonista, para evitar inconvenientes.
Uno de los mayores logros de Delphine fue adaptar al pad de PlayStation los controles que en un principio estaban diseñados para jugar con mouse y teclado, sin sacrificar ninguna de las funciones y haciéndolos más cómodos de lo que resultaban en PC.
Incluso el sistema de "Save" se mantiene idéntico al de PC, es decir que es posible grabar en cualquier momento sin necesidad de tener que buscar uno de esos benditos Save Points, cosa que en consolas no es muy común.
Por el lado de la parte técnica, el equipo que estuvo a cargo de esta conversión también logró resultados muy buenos, en especial con los escenarios.



Todos los entornos y personajes de Darkstone están hechos en 3D y aunque muchos de los modelos que se usaron para esta versión no se ven tan detallados, son muy fieles a los originales.
Lo más notable es que, al igual que en PC, cada vez que equipamos a nuestro protagonista con algún tipo de armadura, escudo, casco o arma, esto se refleja en el modelo del personaje, cosa que en la gran mayoría de estas aventuras no sucede.
También se incluyeron efectos especiales, como los de iluminación en tiempo real, que mejoran notablemente la calidad de los escenarios y lo mejor de todo es que las pérdidas de velocidad que ocasionan cuando se amontonan grandes cantidades de enemigos en pantalla son mínimas.
En definitiva, a pesar de que Darkstone no tiene la complejidad de un Final Fantasy (en especial en cuanto a su argumento), ni es algo súper revolucionario, es un juego de lo más entretenido, que ofrece una variedad de posibilidades enorme, así que se los recomiendo si es que son fanáticos del género y andan con ganas de probar algo distinto.







Compañía / Distribución: Delphine Software / G.O.D
Dirección de Internet: www.godgames.com
Género: Rpg de acción

1

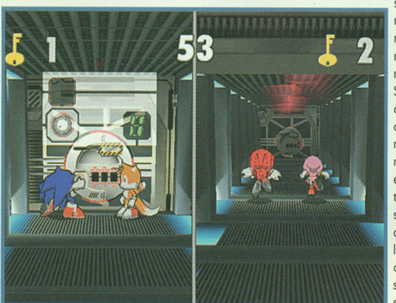
79%

Lo Mejor: Los escenarios

Lo Peor: Por momentos sufre pérdidas de velocidad

Similar a: Diablo

Sonic Shuffle





Por MaX Ferzzola

Luego del fervor desatado por la serie Mario Party, muchas fueron las compañías que comenzaron a desarrollar juegos de tableros fiesteros para todos sus usuarios. Desafortunadamente, ninguno fue la gran cosa. Y si bien este Sonic Shuffle no logra destronar -ni siquiera hacerle sombra- a Mario Party, igualmente hace su aporte "tablerístico" al mundo de Sega. Y es así como Sonic, Tails, Knuckles y Amy se reúnen en complejos tableros con el objetivo de hacer mayor cantidad de puntos que sus adversarios.

La mecánica de Robotnik

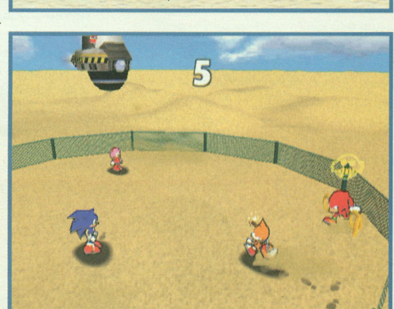
La mecánica del juego es bastante simple. Elegimos nuestro personaje y vamos directo a un tablero. Cada uno de nuestros amiguitos presenta algunas características propias -por ejemplo Tails, por su colita, puede volar en espacios del tablero que otros no pueden cruzar- que además los hace únicos. Los movimientos los realizamos a través de unas cartas numeradas que se reparten al azar entre los cuatro competidores. El objetivo principal del juego es lograr llegar, antes que nadie, a las Precioustones que se encuentran en diferentes puntos del mapa. Cada casillero del tablero tiene un símbolo propio; en algunos nos regalan unos cuantos anillos, en otros los perdemos, en algunos otros vamos a un mini game, mientras que en otros se ocultan temibles monstruos a combatir. También podremos conseguir ciertas joyas -encontrándolas en nuestro camino o canjeándolas por anillos- que nos darán algunas habilidades especiales para castigar a nuestros competidores. Como siempre, la suerte es un elemento que no nos debe faltar, pero nuestra habilidad e ingenio nos abrirán camino con mayor seguridad. Sonic Suffle no es un simple ludo, como ya sabrán, por eso es que la mayoría de las veces nos deberemos valer de nuestras neuronas para especular con nuestras cartas o ver para qué lado salir, qué movida hacer o qué joya usar. Pero también la tenemos que tener clara con los mini games ya que, si en estos apestamos, solo seremos unos infelices dando vueltas por un tablero sin nada más que hacer. Y ahí es donde radica el principal problema de Sonic Shuffle, los mini games no son los que uno espera de un juego de Sega. Por un lado, son demasiado cortos. Por el otro, no demasiado divertidos. Para colmo, en un juego como éste, los largos tiempos de carga pueden ser un verdadero problema. Por otro lado, cuando dos personajes caen en el mismo lugar, vamos a un duelo. El problema con estos duelos es que son siempre los mismos... y, por más que tengamos ganas de caer en el mismo casillero que otro participante, más de una vez lo vamos a evitar por el tedio repetitivo. Y como se imaginarán, en todos estos juegos lo óptimo es jugarlo entre cuatro amigos. Dejar personajes al mando de la computadora es muyyy aburrido e impersonal y jugarlo solo es un aburrimiento de aquellos.



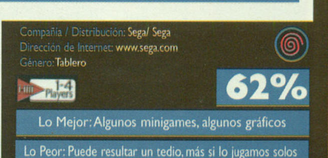


Entreverados paisajes en 3D

Los gráficos son todo lo lindos que uno espera. Pero, salvo los tableros, la mayoría es un gran reciclaje -con leves retoques que los mejoran- del Sonic Adventures que ya pasó por la Dreamcast. Los tableros, aunque a veces endemoniadamente enreverados, están bien diseñados y con suficientes colores y detalles como para no ser menos. El sonido es de lo peorcito, ya que bien podría no estar y apenas notaríamos la diferencia.



Es una lástima que Sonic Shuffle no entrege toda la diversión que esperábamos de él. Los mini games resultan cortos y aburridos, los duelos repetitivos, los tiempos de carga laaargooos y lentos y, muchas veces, la diversión no se hace presente. Sin embargo, podría haber sido peor. Más allá de sus múltiples errores, Sonic Shuffle puede entregar, siempre y cuando lo juguemos con no menos de dos amigos, una entretenida tarde de domingo. Los lobos solitarios que prefieren jugar solos en la madrugada, abstenerse.



Compañía / Distribución: Sega/ Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Tablero

62%

Lo Mejor: Algunos minigames, algunos gráficos

Lo Peor: Puede resultar un tedio, más si lo jugamos solos

Similar a: Mario Party

Record of Lodoss War

Por Máximo Frías y Rodolfo A. Laborde

Esta es la apasionante historia de una isla formada a partir de un combate de hace miles de años atrás entre dos deidades. Siglos después de esta impresionante pelea, la isla empezó a poblarse de goblins, orcos, humanos, dragones, elfos, enanos, elfos oscuros y un sinfín de criaturas más. Y con ellas vino la intolerancia y por consiguiente, la guerra. Bienvenidos a Lodoss, la isla maldita.

Record of Lodoss War -Lodoss senki en japonés- es el título de este juego para Dreamcast que combina elementos del género RPG y acción en dosis iguales. Basado en la serie de anime y los OVAS (Original Video Animation) del mismo nombre, el juego nos asigna el papel de un héroe de Marmo -uno de los países más convulcionados y oscuros de esta gran isla- que en el comienzo es revivido por un sabio de nombre Wart, con el fin de pelear y arruinar los planes de la maléfica Diosa Kardis y su séquito de adoradores, muchos de los cuales también aparecen en la serie animada. Nuestro personaje, que estaba muerto hasta hace unos pocos minutos atrás, no se acuerda nada de nada, pero los que sean seguidores de esta historia se darán cuenta al toque que somos ni más ni menos que el mismísimo rey de Marmo, que falleció a causa de un hechicero traidor de nombre Wagnard.

La mejor manera de describir este juego sería remitiéndonos a un muy conocido título de PC que, en una de ésas, ustedes también oyeron nombrar alguna vez: Diablo. Al igual que en este último, en Lodoss deberemos ir cumpliendo con las misiones que nos van encomendando, una tras otra, a medida que nos vamos procurando más y mejores armas, upgrades y objetos mágicos. Nuestra base será una fortaleza goblin que deberemos tomar por la fuerza en el comienzo del juego y a donde volveremos cada vez que culminemos con la misión de turno. Y ahí está uno de los puntos flojos del juego: Record of Lodoss War es totalmente lineal.





Ahora lo bueno... y lo no tan bueno.

Pero por suerte son muchas las cosas que compensan con la linealidad de este título. Lodoss es un juego rápido, entretenido y de muy buenos gráficos. Los efectos de los hechizos son muy buenos y los controles no se le quedan atrás. Además, no estaremos solos a lo largo del juego. Nos encontraremos con el heroico Parn y su elfa, Deedlit, Ashram, nuestra mano derecha cuando estábamos vivitos y coleando y la elfa oscura, Pirotess, además de un bestiario de lo más variado y hostil. Los personajes que se nos vayan uniendo a lo largo de la aventura siempre se moverán a nuestro alrededor y pelearán a la par nuestra a la hora de repartir mandobles, pero no podremos controlarlos y por ende tendremos que cuidarnos de que no los maten.

Uno de los detalles que más nos gustó de este nuevo título salido de la famosa serie de dibujitos animados es la posibilidad de ir encontrando en nuestro camino una especie de runas mágicas que posteriormente pueden ser colocadas por un herrero enano en alguna de nuestras armas, lo que nos otorgará más polenta al golpear, más resistencia, mayor protección, etc. Cada arma tendrá una cierta cantidad de casilleros a llenar y, dependiendo de la runa que le queramos poner, la cantidad de casilleros que va a ocupar. Obviamente, cuanto mejor sea la runa mágica, mayor el espacio que ocupará. Era de esperarse... ¿no?

Otra de las características del juego es que cuando subimos de nivel no podemos elegir qué atributos mejorarnos, sino que éste lo hace por nosotros, sin posibilidad de modificarlo. Y al que no le guste ser guerrero se va a tener que buscar otro juego, porque resulta que nuestro héroe (el único personaje jugable) fue un gran espadachín en sus épocas de gloria, aunque siempre fue un cero a la izquierda en magia.

Resumiendo, Record of Lodoss War es un juego difícil, con música algo repetitiva y muy lineal. Por otro lado, es un exponente único en su tipo dentro de la galería de juegos de Dreamcast. Un clásico "palo y a la bolsa" disfrutable, muy entretenido y adictivo, que ya estamos acostumbrados a ver en el mundo de las PC pero que resulta ser toda una novedad en el mercado de las consolas hogareñas.

Para tenerlo muy en cuenta.

Compañía / Distribución: Naughty Dog/ Conspiracy
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: RPG

1 Player | VGA Box | Jump Pack compatible | **75%**

Lo Mejor: El estilo de RPG/Acción.

Lo Peor: Extremadamente lineal, difícil. La Música.

Similar a: Nada conocido en Dreamcast

Rainbow Six: Rogue Spear





Por Martín Varsano

En este caso me tocó la sencilla tarea de revisar un juego que no es ni más ni menos que la conversión de un título que supo triunfar en la PC. Estamos hablando de Rainbow Six: Rogue Spear.

Esta no es la primera experiencia de Red Storm con la Dreamcast, el primer Rainbow Six supo pasar por la consola de Sega sin pena ni gloria. En esta ocasión, la empresa se puso las pilas, ofreciendo un título muy bien hecho, mejorando en muchos aspectos a su predecesor.

Obviamente, muchos de ustedes no tienen ni idea de qué se trata la saga Rainbow Six, así que vamos a resumir brevemente la mecánica del juego, junto con la historia del mismo: Somos parte de un grupo antiterrorista internacional conocido como Rainbow Six, que recorre el mundo para enfrentar a los más peligrosos terroristas, con intenciones escalofriantes, que va desde colocar bombas, secuestrar gente, y todas esas cosas de las cuales los diarios se alimentan día a día.

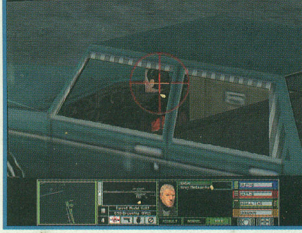
Rogue Spear es un arcade en primera persona, pero se aleja muchísimo a lo que estamos acostumbrados a ver en títulos como Quake III Arena. Aquí no se premia tanto la velocidad de reflejos o el arsenal que carguemos, sino lo cautelosos que seamos al infiltrarnos en un edificio, sin alertar a los posibles enemigos que nos pueden estar esperando detrás de la siguiente puerta. También, a diferencia del arcade anteriormente mencionado, en Rogue Spear deberemos cuidarnos de los disparos enemigos, ya que con unos cuantos impactos estaremos mordiendo el asfalto, tal cual lo que ocurre en la vida real. Esto, sumado a la imposibilidad de salvar la misión mientras jugamos, hace que nuestra adrenalina corra en cantidades desorbitantes.

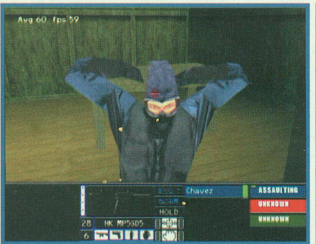
Y aquí está el éxito del juego, y uno de los puntos más flojos de esta conversión para Dreamcast: Rogue Spear (en PC) era óptimo para reunirse con unos amigos en red, jugando cooperativamente para liquidar las varias amenazas mundiales que acechaban en lugares tan distantes del globo, como ser el ártico o un silo de misiles en el medio del desierto; pero para nuestra decepción este título no tiene soporte alguno para la red de Sega, en donde los poseedores de esta fantástica consola se pueden reunir (para más detalles, vean la completísima nota que preparó "Diega" Vitorero en este mismo número). Pero no todo está perdido, el juego soporta hasta 4 jugadores en pantalla dividida, que no es lo mismo, pero por lo menos agrega algo de picor al componente para un solo jugador, que es impecable.

Gráficamente, el juego respeta al pie de la letra la calidad de su par en la PC, aunque hay que reconocer que los textos, que tan nítidos se ven en un monitor, aquí nos rompen un poco la vista... Eso es algo que debía haberse tenido en cuenta. Por el otro lado, es recomendable jugar a Rogue Spear con un mouse y teclado, ya que la tarea se complica enormemente con el pad. De por sí manejar la mira es todo un desafío... ni hablar de los comandos con las flechas de dirección.

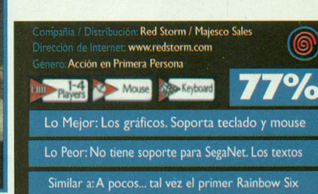
Así y todo, Rogue Spear es una conversión más que digna, que aporta un nuevo espectro para los usuarios de la Dreamcast, que pedían a gritos juegos que los poseedores de una pecera hace rato que disfrutaban.











Como ya todos sabemos, en este abundante mundo de los juegos las producciones baratas de dos mangos son algo bastante común en todas las plataformas, pero por lo general suelen pasar desapercibidas al punto tal que la mayoría de ellas logra llegar hasta las manos de muchos desdichados que, sin saberlo, estarán comprando algo que les dejará el estómago hecho un nudo.



Super Street Fighter II X

Los culpables son: Capcom
Género: Afano sin precedentes

Por Santiago Videla

Probablemente se preguntarán qué está haciendo este juego aquí, si casualmente Street Fighter 2 fue uno de los más grandes precursores de este género. Si bien no niego que este título fue la gran fuente de inspiración para todos los juegos de pelea que vinieron después, precisamente "fue", es la palabra clave en todo esto, así que vamos por partes.

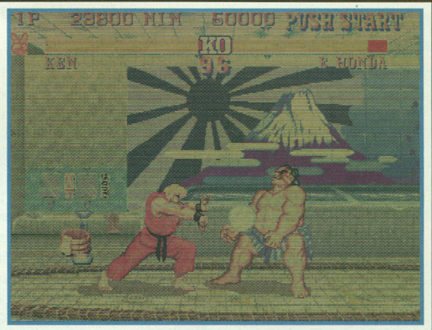
Super Street Fighter 2 fue el segundo "remake" de SF2 (el primero fue la versión "Champion Edition" junto con cientos de clones acelerados en los que hasta se podía caminar en el aire), que como novedad incluía cinco personajes nuevos e implementaba por primera vez el tema de los Súper Combos y a pesar que era el primero de otros tantos choreos que saldrían con el sello Capcom, allá por 1993 no había mucho de donde elegir y por eso el éxito que tuvo fue enorme. Aquí, en el año 2001, ya se puede decir que la variedad de títulos en este género es lo suficientemente amplia como para cubrir todos los gustos, entonces ¿qué es lo que pretenden al relanzar un juego de hace ocho años con mínimas modificaciones?... la respuesta es simple... robar.

Así es, por más que a muchos les duela (en lo personal, yo no lo podía creer), Super Street Fighter 2X es lo mismo que su par de 1993, con la gran diferencia de que se le incluyó una opción para jugar por Internet, cosa que como bien sabemos hasta ahora, sólo tiene aplicación práctica en el planeta Japón.

Salvo por una o dos boludeces más, el juego es exactamente lo mismo, con los mismos gráficos en baja resolución, los mismos personajes dibujados a la antigua y todo eso que hoy por hoy nadie tiene necesidad de recordar.

Para colmo, en comparación con muchos títulos de ahora que son mucho más dinámicos, la acción de este juego parecería ir en cámara lenta, pero lo que realmente parece una joda es que lo estén sacando en Dreamcast.

Ya sé que muchas compañías viven del reciclaje, cosa que no está del todo mal, sino miren para el lado de SNK, pero realmente creo que reciclar personajes es una cosa y reciclar un juego entero casi sin cambiarle nada es otra muy diferente y más cuando al lado de lo que es moneda común hoy por hoy no existe. Teniendo tantas licencias grossas de donde sacar plata ¿hacía falta hacer esto?... yo creo que no ¿y ustedes?... En mi opinión, creo que el mejor eslógan para esta reedición sería algo así como "Arriba las manos".



Un consejo sano: Por más fanáticos que sean de Capcom o de los juegos de pelea en 2D, este curro no merece ser ni siquiera tenido en cuenta. Habiendo títulos como Guilty Gear X dando vueltas, en lo personal a este juego no lo toco ni con un palo.

35%



Tunguska: Legend of Faith

Los culpables son: Hasbro Interactive
Género: Arcade que da arcadas

Por Santiago Videla

Partiendo de una historia prácticamente atada con alambre, Tunguska trata sobre un preso condenado a muerte que viaja en el tiempo y aparece en la edad media. Esta supuesta aventura se inspira en juegos similares a Resident Evil o Alone in the Dark, aunque salvo por el hecho que es de terror (no precisamente por el argumento) no tiene mucho en común con aquellos clásicos.

En sí, esta es una aventura de acción, con poco de aventura y menos de acción, que combina personajes en 3D con fondos en 2D, que incluye breves animaciones cada vez que pasamos de un sector al otro.

Pese a que en un primer momento podría llegar a dar la impresión que se trata de algo medianamente elaborado, la acción de Tunguska se resume a ir avanzando por los distintos sectores hasta que nos encontramos con un enemigo que deberemos bajar para seguir adelante.

A lo largo del juego, este procedimiento se repite constántemente y gracias a un sistema de pelea mega cancerígeno, a veces las cosas se complican más de lo que deberían. Lo que tampoco es una gran ayuda son las cámaras desde donde se ve la poca acción que hay y en más de una ocasión son la causa de que caigamos en alguna trampa o que nos sienten de un par de bifes.

Los gráficos son algo de lo más común y hasta diría que para el olvido, ya que usan modelos que de cerca se ven medio destartalados y de lejos no se entiende lo que son, pero esto no es tan grave, porque juegos mejores los encontrarán a roletes.



Un consejo sano: En este caso estamos en un juego que es más básico que la tabla del dos, así que si lo que están necesitando es acción, aventura y buenos gráficos, mejor vayan pensando en otro lugar para empezar a buscar.

29%

Metal Gear

Por Maximiliano Ferzzola

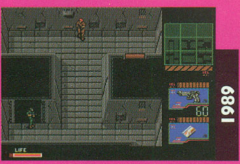


Los neófitos en la materia tal vez piensen que Metal Gear Solid para PSX fue el primer juego de la saga. Y nada más lejos de la verdad, mis amigos Nextlevelianos... Metal Gear, aunque les cueste creerlo, nació en 1987 de la mano del inconfundible genio de genios, Hideo Kojima.

Línea de tiempo



Metal Gear



Metal Gear 2: Solid Snake



Snake's Revenge



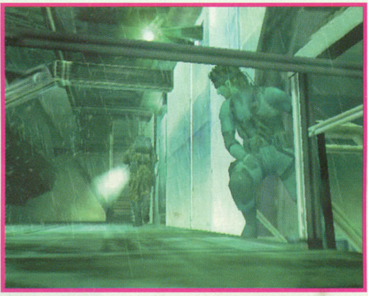
Metal Gear Solid



Metal Gear Solid GBC

En la cuenta regresiva hacia el éxito

El primer Metal Gear, en un principio, funcionaba solo en las computadoras MSX. Poco tiempo después y por desgracia sin la supervisión de Kojima, el juego es llevado en una nueva versión a la NES. La versión de MSX era muy superior a la que los usuarios de la consola de Nintendo pudieron ver. Gráficamente inigualable, más jugable, con una historia diez veces más emocionante y con el "toque" de Hideo Kojima, la versión de la MSX simplemente no tuvo rival. En el 89, Metal Gear 2: Solid Snake salió para MSX y el mundo enloqueció... Si el primer juego de la saga estaba más orientado a la acción, esta secuela es la que componía el verdadero espíritu Snake: el Espionaje Táctico. En Metal Gear 2: Solid Snake, nuestro héroe se ve forzado a entrar nuevamente en acción cuando una pequeña república bananera se hace con las suficientes armas nucleares como para agujerear el mundo de cabo a rabo. A su vez, el Dr. Kio Marv inventa el OILIX, una bacteria capaz de producir un combustible altamente refinado y con tremendo poder. Claro, como no podía ser de otra manera, el científico es raptado por esta repubIiqueta y Snake es enviado para solucionar todo el problema.



Muy a pesar de los poseedores de NES, este juego solo salió para MSX que, dicho sea de paso, es tremendamente similar a la versión de Game Boy Color. En 1990, Konami, otra vez sin el apoyo de Kojima, intentó resarcirse con los usuarios de NES con Snake´s Revenge. Y, si bien el título fue bien recibido por todos, dejó a la mayoría con un sabor de boca muy desagradable. Pasa que Snake´s Revenge estaba demasiado orientado a la acción como para ser un Metal Gear; ya no podía serlo y menos luego de Metal Gear 2: Solid Snake para MSX. La Venganza de Snake tenía unos pocos agregados a lo espionaje táctico, pero todos reprochables y, la mayoría, mediocres.



Pero al final, con Metal Gear Solid para PSX, los usuarios de consolas salimos triunfantes y eso, nuestros queridos espías, ya es historia...

Ahora ya saben algo más sobre uno de los personajes más queridos de los videojuegos. Pero la historia no termina acá, muchachos. ¡Para nada! Mucho más le depara el destino a Snake. Y, si no pudieron ver el pasado de Solid, no se pueden perder su futuro...



Universo persistente

Por Durgan A. Nallar

Final Fantasy podría convertirse en la mayor comunidad de Internet

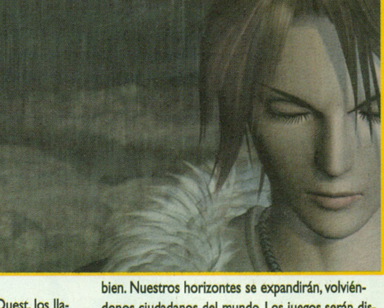
Muchos de quienes leen esta frase podrían no comprender a qué me refiero con "universo persistente". La razón es fácilmente explicable: como jugadores de consolas, varios de los grandes conceptos que hoy se manejan en el mundo de las computadoras personales son incomprensibles; más allá de eso, parecen distantes. Algo en lo que no deberíamos meter la nariz. Sin embargo, se acerca la hora de un cambio profundo.

Las consolas están cambiando. Absolutamente. Se encuentran en plena fase de evolución. Basta con dirigir la mente hacia la situación actual para darnos cuenta que todas las máquinas de la nueva generación son capaces, o van a ser capaces, de conectarse a la red de redes, Internet. Acostumbrados a nuestras PlayStation, Nintendo 64 y otras, tal capacidad de conexión nos suena lejana y, fundamentalmente, inútil. Las viejas consolas siempre fueron un medio de entretenimiento solitario, que eventualmente propiciaba el juego en familia o con los amigos, cada tanto, frente a un mismo televisor.

En el mundo de las PC, la llegada de Internet cambió el modo en que la gente trabaja, socializa y juega. A escala global, Internet es como una gigantesca sala donde todos están juntos y siempre se puede encontrar a alguien con quién compartir nuestras pasiones, sean cuales sean. Los jugadores de PC jamás cambiarían una partida multiplayer por un juego solitario. Por supuesto que todavía juegan solos y van a seguir haciéndolo; eso no tiene por qué cambiar. Pero las tendencias son claras.

En Internet hubo desde hace años formas de jugar rol con otras personas. Al principio lo hacían a través de simples pantallas de texto, pero con el crecimiento de la tecnología gráfica y la aceleración de la velocidad de transmisión de datos, los afortunados norteamericanos o quienes aquí disponen de conexiones de banda ancha (muy rápidas, y también muy caras) hoy pueden disfrutar de maravillas como Ultima Online y EverQuest, los llamados universos persistentes, comunidades compuestas por miles de jugadores que viven una vida virtual, personificando a un héroe o, por qué no, a un ser común y corriente. Ellos luchan, intercambian objetos, buscan aventuras, le-vantan sus casas y castillos. Hacen nuevos amigos en torno al planeta, con consecuencias a veces visibles en la vida real, como cuando viajan a pasar unas vacaciones juntos o terminan unidos en matrimonio. Una gran cantidad de personas espera con ansias el inicio de Star Wars Online, donde sin duda se convertirán en rebeldes luchando batallas interminables rumbo a la Estrella de la Muerte y socializando en su rol de soldados, wookies o androides de protocolo, o donde podrán colocarse a las órdenes del siniestro Darth Vader y pilotar un mortífero TIE Fighter.

Ahora que las consolas se aproximan inevitablemente a Internet, prodigios como los mencionados van a ser posibles. Claro que esto implica un gasto que no todos podremos afrontar, y además durante este año todavía la Argentina seguirá teniendo problemas para lograr conexiones rápidas a precios accesibles. Sin embargo, Internet llegó a nuestro mundo de consoleros empedernidos, y estoy seguro que a la larga será para



bien. Nuestros horizontes se expandirán, volviéndonos ciudadanos del mundo. Los juegos serán distintos porque, así como ya ocurre con las PC, soportarán un modo multiplayer de una u otra forma, y si no lo hicieran serán considerados productos inferiores.

Tenemos que prepararnos para el futuro, aceptando lo que se viene.

En todo este panorama, algunos títulos como Phantasy Star Online están abriendo el camino. Son casi experimentos, porque las consolas todavía son tímidas con respecto a Internet y el público dispuesto a invertir su dinero y su tiempo en ello es escaso. Final Fantasy XI podría ser, sin embargo, el juego que rompa las barreras definitivamente, integrando a los jugadores de consolas al resto del mundo. Las ventajas de la saga estrella de SquareSoft pasan por su inmensa cantidad de fanáticos, que se cuentan por millones. De esos millones, un porcentaje de interesados que tengan los medios para unirse al universo persistente de Final Fantasy, por mínimo que sea, garantiza el éxito del proyecto. Son tantos los seguidores de FF que no sería extraño que en poco tiempo eclipsaran en tamaño a las otras sociedades virtuales de la red.

Parece difícil imaginar una comunidad de personajes viviendo en un inmenso mundo virtual, repleto de magia, espadas, cristales, armas de fuego, criaturas poderosas y paisajes de ensueño. El sólo pensar que podría forjarme una vida de aventurero en los mundos de Final Fantasy hace que se me erizen los pelos. Y entonces no me va a importar si tengo una simpática forma animé o si tal Guardian Force se encuentra en mi billetera. Me voy a amigar con dos o tres seres tan poderosos como yo, que en la realidad vivirán en Tokio, Dallas, Roma o Madrid, y saldremos a cazar dragones. Es el futuro, y está a la vuelta de la esquina.

Algunos accesorios para tu PlayStation

Por Diego Eduardo Vitorero

Un volante a prueba de curvas

Cuando estoy jugando a juegos de coches, me molesta tener que usar los botones del pad para mover los vehículos. La respuesta es mala, muy mala, no hay sensibilidad, girás o no girás, pero no podés girar un poquito -excepto que se pueda usar el análago, lo cual no es garantía de nada, pero muchos juegos no lo soportan- lo cual me irrita.

Como seguidor incondicional de juegos automovilísticos que soy, tengo que reconocer que el volante de X-Tecnologies, es una opción muy interesante al momento de comprar uno para hacernos unas carreritas.

Los motivos son varios, pero hay dos que son los principales. El primero es que tiene una buena relación precio-producto, ya que su precio promedio oscila los $120,00 y, teniendo en cuenta la calidad con la que está hecho, es muy difícil encontrar hoy en día, en nuestro mercado, un volante que nos brinde esta calidad a este precio y al mismo tiempo con tantas funciones. El segundo, es que pude comprobar que, más allá de que en la maza del volante dice la palabra "Rally", tranquilamente se puede utilizar para otros juegos de pista, como pueden ser Need For Speed o Gran Turismo. Aunque se aprovecha más si los usamos para el género para el que fue construído.

Cabe destacar, que los cambios de marchas se efectúan desde la parte frontal del volante, y no desde atrás de éste, lugar donde se le podría haber colocado palancas para el tipo de cambio semi-automático. Hubiese estado bueno que le agregaran grip alrededor del volante, para que de esa forma tengamos un mejor agarre. También cuenta con vibración y su amplio radio de giro de 180° lo hace ideal para virajes bruscos.

Pude comprobar la suavidad de los pedales con, por lo menos para mí, el mejor juego basado en competencias de Rally mundial, Colin McRae 2.0, y respondieron sin problemas, al mismo tiempo que tienen una reacción suave y muy precisa.

Además lo probé con Rally Master, y los resultados fueron los mismos.

Si son fanáticos incondicionales del género, y tienen unos morlacos ahorrados, el volante de Rally es una muy buena opción para tener en cuenta al momento de adicionarle periféricos a la PlayStation.

Un pad bastante interesante

Desde que Sony lanzó al mercado su pad Dual-Shock, muchas compañías hicieron lo propio.

Tal es el caso de éste, basado en el modelo de la empresa nipona y al cual le fueron agregando unos pequeños chiches que a muchos de nosotros nos hubiese gustado ver en el pad original.

El precio sugerido del Joypad de Xtecnologies es de $ 35.00, prácticamente lo mismo que sale el pad de Sony.

Como pueden ver en la foto, además de las funciones básicas trae algunas adicionales, como botones de turbo y slow. La función de slow no es otra cosa que un botón que emula lo mismo que si apretásemos sin parar el botón de start, haciendo de esa forma un efecto de cuadro-por-cuadro. Otra de las innovaciones es que el control digital no está basado en cuatro botones por separado, sino en uno sólo -el gris redondo de la foto- que es del tipo "flotante". Su ventaja radica en que podemos dejar el dedo sobre éste, y con pequeños movimientos podemos efectuar cualquiera de las ocho direcciones.

Hay que destacar que es un poco más sensible que el pad que trae la consola, pero uno se acostumbra rápidamente.

No te quedes sin memoria

¿Qué se puede decir sobre una targeta de memoria que nadie sepa? Bueno, para eso estamos nosotros.

Si bien es para PlayStation, hay que destacar que tiene 8 megas de memoria -contra el mega unitario de las comunes-, los cuales la llevan de los 15 bloques de las cards normales a 120 bloques de memoria para nuestros juegos predilectos.

Su costo ronda los $30,00 pesos, pero tengan en cuenta que almacena ocho veces más que las tarjetas normales, con lo cual se amortiza el gasto, ya que si compráramos ocho tarjetas nos saldría algo más de 50 mangos.

Los más veteranos de seguro recordarán las primeras memorias expandidas que salieron, las cuales no funcionaban del todo bien. Bueno, por lo menos aquí en la editrial nos cansamos de guardar y cargar juegos y nunca se nos borró nada.

Otro agregado es que trae un visor que nos muestra en todo momento la cantidad de memoria que nos queda libre, algo muy útil para omitir el paso de ir al panel de control de la consola y ver si nos queda o no memoria libre.

SPIDERMAN

DIRECTOR: Sam Raimi **DISTRIBUYE:** Columbia Pictures **ESTRENO:** 3 de Mayo 2002 (USA)
REPARTO: Tobey Maguire, Bruce Campbell, Kirsten Dunst, Willem Dafoe

Ahora que Batman está en baja (para ser sinceros, hace mucho tiempo que viene decayendo con los desastres de cierto director que mejor ni nombrar), y que Superman guardó la capa hasta que un proyecto en carpeta tenga el visto bueno, nuestro amigo arácnido viene con todo, para deslumbrar la pantalla plateada con sus piruetas aéreas y su ácido sentido del humor.
¡Sí! Cuando se pensaba que nunca iba a cristalizarse ese sueño, el director Sam Raimi (conocido por su trilogía "Noche Alucinante", con Bruce Campbell como protagonista), se puso las pilas y está preparando lo que sería un nuevo idilio de este sensacional personaje de los cómics con sus fans de todo el mundo, que nunca se cansan de este muchacho ataviado con un spándex rojo y azul, que fue afectado por la picadura de una araña radioactiva, pero que en el fondo puede ser igual que vos o yo (ya quisiéramos...)



El primer inconveniente era encontrar al actor que pudiera calzarse dignamente el traje arácnido (que por cierto está espectacular, como pueden ver en la foto principal que ilustra esta página), pero que también fuera convincente retratando a Peter Parker, fotógrafo de ocasión... La responsabilidad recayó en Tobey Maguire, una joven promesa (así dicen los americanos) hollywoodense que tuvo papeles en películas como "Pleasantville" y "The Cider House Rules".
Pero el reparto no sólo se concentra en este prometedor muchacho, sino en figuras reconocidas como Willem Dafoe (Green Goblin), Kristen Dunsten (Mary Jane) y otros que figuran en el recuadro superior... así que como pueden ver, Columbia se juega el todo por el todo en este film, que espera reúna a miles de seguidores del hombre araña en todo el mundo.
La historia detrás del film es la ya conocida por todos los fans: Relata las desventuras del joven Peter Parker, y de cómo su vida se ve cambiada el día que una araña lo pica... Pero no por un arácnido común, sino uno radioactivo. Esto produce inevitables cambios en el metabolismo del joven, que adquiere habilidades innatas de estas criaturas, como por ejemplo trepar por las paredes, algo muy difícil de hacer si no sufrimos un accidente de estas características, como se habrán imaginado.
Otra de las grandes incógnitas es saber cuáles serán los villanos que se enfrenten en la primera película "grande" de Spiderman (suponemos que si la cosa camina, las secuelas serán inevitables). El productor ejecutivo Avi Arad (que también trabajó en "X-Men"... empiecen a respirar tranquilos) dijo que el villano principal será Green Goblin, y que por el momento no hay planes de adicionar ningún otro malhechor (como por ejemplo el Dr. Octopus), ya que sería muy dificultoso tener dos villanos en el film, con tanto para contar de los comienzos del Sr. Parker. Estamos totalmente de acuerdo, aunque Arad no descarta al Doctor ni a Venom para posibles secuelas.
Como pueden ver, todo está siendo preparado meticulosamente para que "Spiderman" sea una película absolutamente digna, como lo fue "X-Men", y que haga justicia a la legendaria figura del hombre araña... y de paso sea un éxito comercial, de esos que vienen acompañados con una incontable cantidad de merchandising (léase remeras, disfraces, muñecos, etc.), que nosotros estaremos encantados de adquirir...
¡Ah! La fecha estimada de salida de la peli está proyectada para Mayo del 2002, así que no bien tengamos fotografías de la filmación, las podrán ver en un futuro no muy lejano en esta sección. ¡Eso es todo, amigos!



Al igual que en el cómic, la película representará el momento en el que Peter Parker (alias Spiderman), busque rédito de sus nuevos poderes, convirtiéndose en un luchador profesional. Aquí se puede ver una escena de la filmación.

¿Gamecube ya anda con problemas?

El diario japonés Sankei Shimbun le hizo hace muy poco tiempo atrás un breve reportaje al presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi. Durante el mismo, la eminencia habló maravillas del Game Boy Advance, aunque parecía estar bastante preocupada con respecto a su cubo de juegos, Gamecube. Según Yamauchi-san, "El problema principal con Gamecube es el software. No vamos a tener el apoyo de ningún usuario si seguimos salteándonos las fechas de salida. Ahora nuestro objetivo se centra alrededor de las navidades del 2002, pero la Gamecube resultará un rotundo fracaso si no sale nada interesante para antes de esa fecha". También hizo alusión a su propio equipo de programadores, que está a mil con un juego que uniría al GBA con la Gamecube, con fecha de lanzamiento recién para las vacaciones del año próximo.

Es debido a todo esto que muchos especialistas ya preveen un atraso en la aparición de la Gamecube, que, recordemos, está estipulada para el mes de julio en Japón. ¡Pónganse las pilas, che!

Virtua Fighter 4 a la Dreamcast

Corre el rumor de que la cuarta parte de este popular juego de lucha iría a parar, de alguna u otra forma, a la última consola de Sega. Satoshi Kayama, uno de los principales de Sega, comentó: "El juego está en plena etapa de desarrollo para la Naomi 2. Aún no tenemos decidido si se hará o no un port para Dreamcast". Si apelamos a todo nuestro optimismo, "no tenerlo decidido" significaría que esta posibilidad puede terminar tarde o temprano siendo una realidad. Por el otro lado, muchos aseguran que sería imposible pasar este título a la Dreamcast, simplemente por el hecho de que la potencia de la máquina se equipara al de la Naomi, o sea, habría que reducir la calidad de Virtua Fighter 4 a la mitad para que pudiese correr decentemente en la consola blanca. Sea como sea, en cuanto aparezca por la redacción (no importa para qué máquina) vamos a ponernos a darle como locos al nuevo juego de lucha de Yu Suzuki.

Remate de clásicos

Este fue, sin ninguna duda, el mes de Sega. Y no lo decimos porque le haya ido bien precisamente. Con los cambios que la compañía tiene en mente para los meses venideros, surgieron montones de rumores acerca de sus clásicos. Por ejemplo, se habla de Ulala (Space Channel 5) bailando para los usuarios de la PS2, Sonic the Hedgehog y Nights para el Game Boy Advance, además de un compilado de la colección Sonic -de la época Sega Genesis- para la PlayStation. Incluso corre el rumor de una nueva versión de Shining Force III, también para la primer consola de Sony. No hubo aún ninguna confirmación oficial.

Buenas nuevas de Square

Bueno, en verdad no son tan nuevas. Y lo de buenas, lo serán si se confirma el rumor. Pinta que Squaresoft planea agasajarnos con dos clásicos de aquellos para la PSX: Chrono Trigger y Final Fantasy IV. Ambos estarían listos para la primera mitad de este año. FFIV sería la versión completa, con más eventos, diálogos agregados y combates más complicados. Chrono Trigger fue (¡y es!) un clásico de clásicos, con una historia pocas veces superada y personajes diseñados por Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball. Ojalá resulte ser cierto...

Midway abandona a la Dreamcast

Se comenta que Midway decidió sacarse de la cabeza todo lo relacionado a la consola de Sega. Prueba de ello sería su Midway Greatest Arcade Hits Vol. 2, que se supone será cancelado de un momento a otro. Las malas lenguas aseguran que NBA Hoopz será lo último que se verá de Midway para la consola del rulo naranja. ¡Qué barbaridad! Ahora sí que la Dreamcast está acabada...

¿Buffy clavará estacas sólo para la Xbox?

Hace cuestión de un año atrás, Fox Interactive anunció que planeaba desarrollar un par de videojuegos basados en la archi popular serie de televisión, conocida por todos como Buffy: The Vampire Slayer. Originalmente, el juego iba a ser para PC, Dreamcast y PlayStation (recordemos que ya salió uno de la rubia mata-vampiros para Game Boy Color). Pero lo cierto es que, luego de mucho, mucho tiempo sin novedades de ningún tipo, llegó a nuestros oídos un dato revelador. Parece que el/ los juegos ya no van a ser para varios sistemas, sino para uno solo: la Xbox. Obviamente (y por eso está en esta sección, queridos míos) todo esto no fue todavía confirmado, ni por Fox Interactive, ni por Microsoft.

¿PS2 en oferta?

Se dice que Sony estaría pensando en bajar hasta en un 25% el precio de la Play 2 en Japón. Esto sería en algún momento del verano nipón (invierno nuestro) y tendría como fin ponerle las cosas un poco más difíciles a la Gamecube y a su futura contendiente, Xbox. Con lo salada que está por estos pagos la PS2, sería bárbaro que esto se diera, ¿no creen? Lástima que por ahora son solo rumores...

¿Coincidencia o conspiración?

Resulta que hace tiempo atrás nos llegó un paquete con ilustraciones oficiales de Majora´s Mask, entre las cuales estaba el orejón que vendía máscaras. Lo más llamativo de esta ilustración era que el tipejo sonriente éste llevaba sobre sus espaldas una gran mochila y una bocha de máscaras. Una de ellas era... la careta de Mario ¡Mamma mía! ¿Se trata de una broma del artista o tenemos ante nosotros un mensaje subliminal? ¿Un futuro juego de Mario y Link juntos quizás? La verdad es que no lo sabemos y, para mejor, Nintendo se niega a dar detalles al respecto.

En la redacción creemos que se trata simplemente de un ilustrador que se quiso hacer el gracioso... aunque no estamos cien por ciento seguros.



PlayStation

Bomberman Party Edition

Locaciones alternativas
Usen 56565656, 16161616 o 49894989 como password para los niveles de dificultad beginner, normal, y hard en modo battle.

Ataque Especial
Elijan uno de los "4 Bomber Kings" o Great Bomber. Mantengan apretado × y presionen el pad de dirección para el ataque especial.

Password con energía a full

Nivel	Password
1	46224622
11	10191019
21	12221222
31	26572657
41	38793879

Password de eventos

Nivel	Password
10	3G59E326
20	3D5D49C4
30	8D5A4B26
40	8D5A4BCE

Códigos para Game Shark

Vidas infinitas	D00934A0 0003 800934A0 0004

Evil Dead: Hail To The King

Combustible infinito para la motosierra
L1 y presionen ×, ×, ●, ■, ●, ■, ▲, en la pantalla principal.

HBO Boxing

Ejercicio libre
Seleccionen un ejecicio en modo "Career" y presionen → + ×.

Códigos para Game Shark

Puntos Infinitos para el Promotor	D009CB00 0001 8009CB00 0FFF
Energía infinita P1	8008D962 03E7
Knockeo rápido P1	8008D962 0000
Energía infinita P2	8008DBB6 03E7
Knockeo rápido P2	8008DBB6 0000

Frogger 2: Swampy's Revenge

Selección de nivel
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado ■ y presionen ↑, ↓, ←, →(x3), ↓, ←. Alternativamente, pongan el juego en pausa y presionen →, ■, ▲, ■, ▲, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**, ▲, ↓.

Saltar de nivel
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado ■ y presionen →, ←, ↑(x3), →, ←(x2).

Vidas infinitas
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado ■ y presionen ↓(x2), ↑, ↓, →, ↓, ↑(x2). Alternativamente, pongan el juego en pausa y presionen →, ■, ▲, ■, ▲, ×.

Todos los extras y niveles de bonus
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado ■ y presionen →, ↑(x2), ↓, →, ↓, →.

Todos los personajes
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado ■ y presionen ←, →, ←(x3), ↑, ←(x2).

Invencibilidad temporal
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado ■ y presionen ←(x2), ↑, ←, ↓, →(x3).

Convertir monedas en Mad Garibs
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado ■ y presionen →, ←, →, ←, ↑(x2), ←, →.

Control en la pantalla del menú
En la pantalla del menú, presionen ● para decir "Ribbit" o ■ para atrapar a los peces y bichos.

Secret en los niveles
Recolecten todas las monedas de oro en un nivel para habilitar el secret de ese nivel.

Persona 2: Eternal Punishment

Menú de debug
Mientras juegan, mantengan apretado **Select** + **Start** + **L1**+ **R1** para ver el menú de debug.

Dave Mirra Freestyle BMX

Jugar como Amish Boy
Completen el juego con Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, y Leigh Ramsdell para habilitar a Amish Boy.

Todos los niveles
En la pantalla de selección de nivel en el modo pro quest, presionen Izq, Arriba, Der, Abajo, Izq, Abajo, Der, Arriba, Izq, círculo para habilitar todos los niveles.

Golpes grandes
Completen el juego con Leigh Ramsdell para habilitar la opción "big crash" en la pantalla de cheats.

Golpes "pegajosos"
Completen el juego con Kenan Harkin para habilitar la opción "sticky crash" en la pantalla de cheats.

Silly grunts
Completen el juego con Tim Mirra para habilitar la opción "silly grunt" en la pantalla de cheats.

Vista en primera persona
Completen el juego con Mike Laird para habilitar la opción de vista en primera persona en la pantalla de cheats.

Corredor fantasma
Completen el juego con Joey García para habilitar la opción corredor fantasma en la pantalla de cheats.

Modo exorcista
Completen el juego con Troy McMurray para habilitar la opción exorcista en la pantalla de cheats.

Suspención de la bici
Completen el juego con Chad Kagy para habilitar la opción de suspención de bicicletas en la pantalla de cheats.

Visión nocturna
Completen el juego con Shaun Butler para habilitar la opción de visión nocturna en la pantalla de cheats.

Secuencia FMV de Dave Mirra
Completen el juego con Dave Mirra.

Secuencia FMV de Ryan Nyquist
Completen el juego con Ryan Nyquist.

Secuencia FMV del Concurso del juego
Completen el juego con Slim Jim.

Secuencia FMV del Development team
Completen el juego con Amish Boy.

The Grinch

Códigos para Game Shark

Rotten Eggs infinitos	80010058 00C8
Todos los niveles	800100AA 00FF
Parar el tiempo	8008F6CA 002B
Todos los ítems útiles	800101F8 FFFF 800101FA FFFF

Cool Boarders 2001

Modo de trucos
Usen como nombre "IGOTITALL" para habilitar todos los personajes, tablas, montañas y opciones.

Todas las pistas
Seleccionen dos jugadores y comiencen un juego. Salgan del juego, elijan modo free ride, completen la primera pista, luego salgan del juego. Vuelvan al modo de dos jugadores y comiencen un juego. La opción "Next Course" estará disponible luego de cada carrera, incluyendo acceso a la pista especial luego de la pista del Credit.

Pista de práctica Cool Boarders 2
Completen las cinco pistas standard (Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider, Dancing Devils).

Pista Secret Force
Completen las cinco pistas standard con el mejor puntaje.

Jugar como Snowman
Completen la pista de práctica Cool Boarders 2 con el mejor puntaje.

Jugar como Gray
Completen la pista Secret Force.

Tablas extra
Consigan el mejor puntaje en cada pista para habilitar nuevas tablas. Existen un total de 18 tablas en el juego.

Vestimentas Alternativas
Completen el juego con cualquier personaje para habilitar un set adicional de ropa para el personaje.

Super Pipe más larga
Rompan varios récords en la super pipe.

READERS CORNER

EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

Ufff... no se dan una idea lo que hemos laburado para este número. Días y noches enteras el equipo Next Level estuvo detrás de cada detalle para asegurarnos que este número sea del agrado de todos ustedes. Pero eso sí... cuando las revistas nos llegan de la imprenta quedamos chochos y comemos pochoclo. Bueno, como verán, en este número elegimos los Mejores Juegos del Año 2000 y les preparamos el tan pedido informe de SegaNet. Desgraciadamente, este es un número medio fatalista, las noticias en el mundo de los videojuegos no son de lo más alentadoras -ver Now Loading- y, para colmo, la noticia del asunto Sega nos dejó a todos boquiabiertos. ¡Todo mal! Pero en fin... la vida sigue y con ella el Reader's Corner.

Marina Micaela

¿Cómo tan mis amiguitos de Next Level? Seguro ke contentos de hacer una página de videojuegos como la gente. Me llamo Marina Micaela y soy su fan n° 2, porke la 1 es Florencia. Bue, a mí no me gustaban los videojuegos hasta ke leí -de casualidad- su revista en la casa de mi primo y me cambió la vida (un poco exagerado). Me parece excelente su revi. Ese mismo día jugué en la casa de mi primo al

Resident Evil 2 y al Final Fantasy VIII y me encantaron. Iba todos los días que podía a la casa de David para jugar a los juegos ke mencioné. Después se compró la Dreamcast, je, je, Y ME ENCANTO Crazy Taxi, Resident Evil: Code Veronica, (voy por el segundo GD, pasé todo yo solita por ahora) Soul Calibur y el Virtua Tennis, ke todavía no le agarré la mano. Y ahora sí ke voy todos los días, cuando David me deja, a la casa a jugar. Y bue, así es la vida (¡cualkiera me mandé!). Acá van mis preguntas:

1) ¿Alguna vez va a salir un juego con 100%?
2) ¿Algún otro RPG aparte de Skies of Arcadia para Dreamcast?
3) ¿Qué juego de Dreamcast trae minijuegos para el VMU?
4) ¿De ké signo son Santiago Videla y Maximiliano Ferzzola?

Bue, me despido porke kiero jugar al Shenmue, ke David me dijo ke taba copado. Saludos a Leandro "kirk" "potro" Reoski. Mi mail es marina_mica@hotmail.com

Besos, chauchas.

¡Hola, Marina! Es un alegror ver que son cada vez más las chicas que se están uniendo al bando de los fichines. ¡Bienvenida! Bueno, pasemos a contestar las preguntillas...

1) La pregunta es: ¿Alguna vez alguien va a hacer un juego que merezca tal puntaje?
2) Sí, claro... Grandia II. ¡Muy recomendado!
3) No hay demasiados. El más recomendable, que no por eso es bueno, es el de Zombie Revenge.
4) Santiago es de Cáncer y Ferzzola de Capricornio... ¿A qué viene esa pregunta? ;0)
¡Chau!

Rodrigo Heguilen

Bueno, ustedes nunca publicaron un mensaje mío, pero ésta tiene que ser la excepción (¿se escribe así?).

El tema de mi mensaje es lo que apareció en DATAFULL sobre la Dreamcast. Realmente me dan ganas de llorar, porque amo a Sega y en especial a la Dreamcast y sé que solo tiene 18 meses más de vida. Me da pena especialmente por los pibes como yo, amantes de Sega, o los que no lo eran tanto y le dieron una oportunidad, que compraron el maquinón acá, a 400 mangos, y ahora no saben qué hacer. 400 mangos son una GRAN inversión para cualquier familia argentina y ahora... ¿cómo le dicen a sus viejos que solo duró un año? Sega tuvo que haberlo dicho meses antes, en vez de que fuera solo un maldito rumor...

Bueno, se muere otro miembro de nuestra familia, así que espero que le dediquen un número, o al menos una nota agradeciéndole por todo lo que nos dio. Que la tapa sea toda en negro (por el luto), o al menos que no salga en letras grandes en la tapa, todo esto por respeto.

Gracias por darme su tiempo y espacio (si me publican), y lloremos todos juntos...

Adiós, se despide su fiel lector RODRIGO HEGUILEN.

¡Snifff... ! Lograste que se me cayeran un par de lágrimas, Rodrigo. Muy solemne tu carta y con muchas verdades. Un minuto de silencio por favor...

Hernán

¡Hola, genios de las consolas! Soy Hernán de Belgrano y me considero un fanático de los RPGs y estratégicos. Hasta el momento tuve en mis manos (y pude terminar) juegos como Final Fantasy VII, VIII, Xenogears, Star Ocean 2, Vagrant Story, Grandia, FF Tactics, Front Mission 3, Suikoden 2, etc, etc, etc. Actualmente tengo una PlayStation y el último juego de rol que me llegó, que no es nuevo, es el fascinante Valkyrie Profile, de Enix. Acerca de este juego quería preguntarles algunas cositas:

1) ¿Hicieron algún review de este juego? Si es así, me gustaría saber cómo conseguir ese número si vivo en capital ya que la revista solo muestra cómo conseguir números atrasados en el interior.

2) ¿En qué momento del juego me derivo a un final diferente? Pregunto ya que el juego posee tres finales diferentes y no tengo ni idea de cuándo cambia éste.

Bueno, esas son las 2 simples preguntitas (preguntotas para ustedes, que deben estar hastiados de recibir bolu"#$"!). Ahora, acerca de la guerra de las consolas, yo creo que es más que obvio que va a ganar la Xbox, es una simple cuestión de "números" ($$$), y los juegos con los que venga no importan, en cuanto salga uno muy bueno para otra consola Billy Gates of Money desenvainará sus dolarcitos y lo comprará para la suya, o en una de ésas se compra la compañía entera y asunto arreglado... así de fácil... es triste, pero cierto. Yo por mi parte me siento mal por Sony y Sega pero vean como lo vean "they are going down", y lo digo con la amargura en la garganta porque al comprarme mi Play es como que me hice socio de Sony y de los juegos de su consola y esperaba comprarme la Play 2 en cuanto saliera, pero con la aparición de la Xbox tuve mis dudas y terminé decidiéndome por comprar esta última en cuanto pudiera conseguirme unos pesitos... A mí me parece que a Billy se le subieron los $ a la cabecita. ¿Recuerdan cuando parecía un buen tipo que se guiaba por una humilde y simple frase? "Mi sueño es que haya una computadora en todos los hogares del mundo", claro que después lo de computadora cambió por: "...un Windows, y luego ...una actualización de Windows y ahora una Xbox... así es la vida, no queda otra más que resignarse a Microsoft o salir perdiendo...

Bueno, saludos ¡Ah! y recuerden cambiar dentro de un par de meses el nombre de la revista, yo les aconsejo: "NeXbox, videojuegos de generación Microsoft".

¡Chau!

¡Saludos, Hernán! Somos muchos los fanáticos de los RPG y, en especial, de Valkyrie Profile. El Final Test de este juego salió en el número 21, el que tiene la tapa del monito de Samba de Amigo, y le pusimos un 89%. Todos los que son de Capital y GBA pueden pasar a buscar los números atrasados a la redacción. Al lado del índice tienen la dirección de la misma. Los finales de Valkyrie Profile van cambiando dependiendo de lo bien que vayas cumpliendo con tus objetivos. Depende de lo bien o mal que hayas entrenado a tus reclutas y si dejaste o no satisfechos a los Dioses en cuanto a sus pedidos.
¡Chau!

Andrey Schevchenko

Hello mortals:

¡AAAYYYY! Qué bueno que está el fondo de pantalla de mi "amiga", Anita Kournikova. Realmente en ese wallpaper está hermosa, a pesar de que ya lo es.

No me voy a poner a elogiarlos, porque uds. ya saben lo que opinamos lectores como yo, que desde el N° 1 han comprado su... noooooo, perdón, nuestra revista querida y dejando de

lado esas bazofias, las revistas gallegas. Muchos pensarán que en este mail voy a seguir discutiendo el tema que uds. mortales apodaron "la guerra de las consolas" pero no, ¡you are wrong baby! Voy a plantear una nueva discusión acerca (¿va todo junto o separado?) de WE vs. FIFA. Hará 3 años aproximadamente fui el primero de mi banda de amigos en obtener la PlayStation y el WE (meses más tarde), que dejó al aclamado FIFA en el segundo lugar de mi lista de juegos de fútbol para PS. Luego, con varios conocidos y amigos poseedores de la PS conseguimos el WE Final Ver. ¿Se acuerdan? Mejorado a full con respecto a su antecesor, mientras que el FIFA era más de lo mismo. Lo único que cambiaba eran los jugadores que tenía cada equipo, nada más, pero tenía sus fanáticos porque en la tapa decía FIFA `99, FIFA `00, etc. "¿Qué juego es ése?", le pregunté a la vendedora del negocio. "Winning Eleven 4", me respondió y aboné lo que correspondía. A la noche, en mi casa, no podía creer las mejoras que le habían hecho los capos de Konami. Al día siguiente lo comentamos con un chico en la escuela y bastaba que llegaran los viernes para reunirnos en una casa y hacer un torneo -o varios- de WE 4, para después remarcar las cosas nuevas que tenía el juego. El WE 2000 de la Liga Japonesa es muy bueno, salvo porque tiene los equipos de Japón... algo mal tenía que tener, aunque tampoco era para tanto, ¿o no? Y después por fin el último que conseguí, WE 2000 U-23, con montones de selecciones mayores y sub-23, con una Master League, la posibilidad de elegir el capitán, el arquero que comete fouls y los jugadores que se lesionan, ¡ohhhh man, this is incredible... ! Se preguntarán por qué tanto fanatismo. Simplemente porque con WE se puede jugar al fútbol y no se curra una licencia tan grande como la de FIFA; espero que EA se ponga las pilas o la Federación Internacional de Futbolistas Asociados (creo que era así) le quite la licencia a EA y se la de a otra empresa... y si se hace esto espero que se la den a los ponjas, que hicieron los WE.

Se despide de uds. mortales, Andrey Schevchenko.

¿A quién le decís mortal vos? Uuuuhhh... cuando te agarre uno de acá adentro que se cree un Semi Dios... bueno... te perdonamos. La polémica "FIFA Vs. WE" está abierta. ¿Quién la sigue?

Gonzalo Domínguez Alzaga

Hola, amigos de Next Level. Soy Gonzalo, el que se fue desde Buenos Aires hasta Mexico en bicicleta. Ya estoy de vuelta y no paro de comer asados; el viaje duró un total de 4 meses y 8 días y, por suerte, no tuve ningún problema.

En Salta me compré el número 19 de su revista y me la llevé para la Cordillera de los Andes, tenía que cruzar a Chile y necesitaba una compañía para opacar la soledad de "la nada". Luego de 4 días de luchar contra el viento y vencer la cima, logré llevar la Next Level hasta los 4.500 mts. de altura. Todavía me acuerdo ese último atardecer en el medio de la cordillera: yo metido en mi bolsa de dormir a un costado del camino, con un frío que rajaba la cara, y la Next Level en mis manos mientras leía el Reader´s Corner, a pesar de que el viento parecía querer arrancar cada una de las hojas.

Al otro día pensaba sacarme una foto con la revista al lado de un cartel que indicaba la altura en la que me encontraba, pero inexplicablemente la revista se me perdió, se había escapado de mis alforjas traseras. Al principio mi tristeza fue grande pero después me di cuenta que nada es casualidad, todo tiene un por qué. Y el por qué resultó ser muy simple: la Next Level quedó donde tenía que quedar, allá arriba, en lo más alto, como lo están ahora, y de donde nunca se van a ir...

P.D: Muchachos, todos los que tengamos una Dreamcast y juegos originales en nuestro haber empecemos a contactarnos y de esta forma intecambiar los CDs, por lo menos de forma temporal, hasta que cada uno lo termine.

P.D2: Me parece que en esta guerra de consolas las grandes ganadoras van a ser la Xbox y la Dreamcast (va a ser la opción barata) y la gran perdedora va a ser la Play 2.

P.D3: Nada es imposible cuando se quiere algo de corazón y se lucha por conseguirlo, se los aseguro.

Por ejemplo... yo fui uno de los que terminó el famoso Chakan "the forever man". ¿Se acuerdan que en

esa época se tenía que hacer todo de corrido? Uno no podía salvar y seguir otro día, a menos que dejáramos el equipo enchufado toda la noche mientras rezábamos para que no hubiera un corte de luz. Este juego fue lo más difícil de mi vida.

Gonzalo Domínguez Alzaga, 26 años, Capital Federal
Damemate@yahoo.com

¡TITAN! ¿Cómo dice que le va? Esperábamos noticias suyas desde hace tiempo... Bueno, ¿qué puedo decir... ? Muchas gracias por compartir sus vivencias con nosotros y esperamos de corazón haberle sido una grata compañía allá arriba. Ahhh... con lectores como usted, ¿qué más se puede pedir? Podemos morir tranquilos... ¡Ah, al final del Reader´s Corner todos pueden ver la foto de la bici de Gonzalo atestada de cositas viajeras!

Fernando

Hola, amigos de Next Level. Me llamo Fernando y les escribo esta carta para contarles una historia. Resulta que llego de mis merecidas vacaciones de vuelta a la jungla y me conecto a Internet para ver las novedades en videojuegos; cuando me entero que SEGA decidió no fabricar más la Dreamcast.

Mi furia en ese momento era tan terrible que tenía que saber bien qué es lo que pasaba La info que encontré decía que Sega se iba a convertir en una compañía desarrolladora de juegos para otras consolas. A pesar de que dicen que van a seguir sacando juegos para la Dreamcast, yo no lo creo posible. ¿Qué compañía quiere desarrollar juegos para una máquina que es asesinada por sus propios fabricantes? Y acá es donde los usuarios nos jodemos (perdón por la palabra) o mejor dicho, nos joden, porque para mucha gente ahorrar la plata que cuesta comprar una consola es un duro sacrificio. Además, cuando te das cuenta que ya no te va a servir más, es como dinero tirado a la basura, aunque la máquina sea excelente y sus juegos más. Esto me da a pensar que realmente los amantes de los videojuegos somos nada más que un "bolsillo con plata" para los fabricantes de los videojuegos, que cuando sus proyectos no funcionan nos abandonan sin pensar en los que los mantuvieron y confiaron en ellos al comprar sus consolas. Los dueños de la Play 2 se deben estar riendo en este momento, pensando que su rival es el primer caído de esta guerra, pero tampoco tendrían que estar muy felices. Yo no lo estaría si apenas salida la Play 2 ya se está hablando de una PlayStation 3. ¿Acaso no pueden disfrutar del presente la gente de Sony, que ya tienen que ir planeando una nueva consola? Para mí, eso demuestra una falta de respeto de su parte hacia sus clientes. Para ir terminando, está siendo demostrado que esta guerra de videojuegos va a ser más dura de lo pensado originalmente. Yo por ahora no pienso comprarme ninguna consola más, el futuro dirá si me equivoco en mis pensamientos. Les pido que si pueden publicar mi carta lo hagan, ya que quiero saber su opinión.

Chau, y gracias por dejarnos expresarnos.

Fueron muchas las cartas que nos llegaron sobre este tema y casi todas coincidían con vos, Fer. Para los que se quedaron fuera, en la sección Now Loading tienen la noticia a la que se refiere esta carta. Pronto haremos una columna de opinión del tema. ¡Quédense en sintonía!

Nacho

Hola... Me llamo Nacho, tengo 15 años y soy de Turdera. Ya que pidieron en el último número que escribamos anécdotas, creo que tengo una muy buena. Todo comenzó la noche del 09/02/01, había mandado a arreglar mi Dreamcast y mi embole crecía cada vez más. No había nada en la tele, fui a escuchar la radio (normalmente escucho la 107.3, de ¡CUMBIAAAA!) pero de noche se convierte en una radio evangelista. Entienden la situación, ¿no? Bueno... ya que estaba totalmente al cuete ¿adivinen qué hice...? FUI A BUSCAR MI FAMILY.

Jugué un rato, pero la verdad es que era una cagada. Lo único que me gustaba del Family era el juego de disparar a los patos con pistola. Pero mi pistola no andaba. Así que agarré el destornillador y me dije: A DESTROZAR. La pistola la arreglé, pero seguía al pedo, así que agarré el Family y le tiré todas las carcazas a la basura, saqué algunas chapitas que no servían y jugué un rato. Pero cuando me aburrí, agarré la placa del Family y... ESCUCHE A DIOS... bueno, tal vez era Jesús... La verdad es que era UNA RADIO EVANGELISTA. ¿Y saben qué? Ahora mismo tengo a mi Family funcionando como radio. Busqué la soldadura exacta y le pegué uno de los pedazos de metal que había arrancado. ¿Qué les pareció mi historia? No es ninguna joda, si no pueden invitarme a la editorial y les muestro. Mejor dicho, deben invitarme. ¡Por favor! Para que se den cuenta quién soy, a ver si se acuerdan de Nicolás Fan Club. Tan solo me queda decir que no se queden pegados a los juegos y estén con sus amigos, vayan a bailar y escuchen cumbia.

Les mando saludos a mi novia, Bárbara, Nicolás Abuin (LA PITO), a Pichu, a Irivarne, a Valeria, la rubia, a Carolina Ivana y a la petisa Cecilia y, ya que estamos, quiero inmortalizar en esta revista esto:

RODRIGO POR SIEMPRE. Che, publiquen esta carta y les regalo mi Family radio. Ya me aburrí de escribir.

Je je je... ¡Estás del tomate, viejo! Y es por eso que publicamos tu carta. Y no es tan raro, algunos por acá escuchan la Rock & Pop desde sus video casseteras. ¡Lo que es la ciencia! Como invitarte, invitarte, no podemos... entendé que si no tendríamos el lugar lleno todo el día. Pero, y esto es confidencial, podés pasar cuando quieras a comprar un número atrasado, así los jefes no se avivan y de paso ves la redacción ;0)

Aldo Duarte

Hola a todos:

Mi nombre es Aldo, tengo 27 años y soy un fanático de los videojuegos. Tengo juegos desde los tiempos del Spectrum. Les escribo esta carta debido a que estoy cansado de que se diga tanta gansada sobre si una consola es mejor o peor que otra, que si maneja más o menos polígonos o si una consola es mejor que una PC. Parece que hay poca memoria... ¿o nadie se acuerda lo que era jugar al Need For Speed en una PC antes de las aceleradoras gráficas y jugar en una PS en la misma época? Yo tengo una PC desde la época de la XT y pasé por todas las actualizaciones para poder jugar a los juegos que iban saliendo. Que monitor CGA, después VGA y después los micros AT 286, AT 486, Pentium, Pentium 200MMX, AMD K6 2 400, AMD K6 3 500 y ahora PIII 800, todo esto obviamente acompañado por una placa aceleradora de video Diamond Steel, Monster2, Voodoo 3 2000 y así es una de nunca acabar, si lo que querés es jugar a un juego como lo pensó el que lo hizo. Y esa es una de las razones por las que me compré una consola, una PS; la otra son los juegos de la saga Robotech (MACROSS). Nadie piensa que no tiene nada que ver la potencia sino lo adictivo del juego en sí. De no ser así... ¿por qué no es la número uno la N64 o lo fue la Saturn en su momento, que tenía unos gráficos del carajo para aquel entonces? Y no me vengan con que la N64 no lo fue por lo caros que eran sus juegos, ya que si no existieran los juegos piratas, los de la Play estarían al mismo precio. Después también se la pasan diciendo que los juegos que salieron con la PS2 son una porquería, que para qué tanta máquina, que esto, que lo otro. ¡Si la DC salió con 4 juegos y la PS2 con 6! Hasta les doy los nombres y lo que dicen de estos juegos de DC.

Pen Pen Tricelon - 29% "De lo peor que vio la consola en un año de vida".

Godzilla Generations - "Como juego no es gran cosa".

July - "Nada particularmente especial".

Virtua Fighter 3TB (supuestamente el caballito de batalla) - 68% "Deja bastante que desear".

Otra cosa de la que hablan permanentemente es la cantidad de máquinas que entregó Sony, así que de nuevo refresco de memoria.

Sega entregó el 27 de noviembre 150.000 unidades y la calidad de los juegos no fue de la mejor y, de la misma manera que pasó con la PS2, hubo mucha gente que se quedó sin su máquina. Sony entregó el 26 de octubre 500.000 unidades. ¿Qué hubiera pasado si Sony entregaba la cantidad que entregó Sega? Después salió alguien a decir que el Tekken Tag Tournament es lo mismo que el Tekken 3 (¡si ni siquiera lo vio!) pero nadie dice que es superior en calidad al que se encuentra en una máquina recreativa, ni que están todos los personajes de la serie. Y por último, salió Juan Pablo a decir que ni en pedo se compra una PS2 para ver DVD porque una PS2 cuesta $1000 y un reproductor cuesta menos, ¿alguien le avisó que además de leer DVD usa la gran capacidad de almacenamiento de los DVD para sus juegos? ¿Y que sale esa guita por los mafiosos que se aprovechan de la "desesperación" de la gente por jugar con una PS2 ya que el precio es de unos $400 dólares + ó -. Además, ¿cuánto salía la DC cuando recién llegó?

Uy, ya me olvidaba de Franco Lazzarini, que dice que la PS2 cuesta $370 y la DC $100 y que tiene un montón de accesorios, que los juegos de PS2 le salen $50, que es la mitad de lo que cuesta una DC, que los juegos de la DC salen $40... ¡me cago en la diferencia, cuesta el 40% de la consola! Pero no se avivó que los juegos de PS2 cuestan el 13,51% de la consola. Por otro lado, la Indrema L600 parece más una cosa multiuso, como una navaja suiza, porque no es ni una consola al 100% ni una PC al 100%. Con respecto a la X-box, no le tengo la menor confianza a la empresa. No me extrañaría que haya que bajar algún driver o algún patch o sistema utilitario y, seguramente, en un futuro no muy lejano habrá que hacerle algún upgrade, ya sea algún tipo de "expansion pack" o alguna otra cosa que al "Al Capone" de Gates se le ocurra, siempre con el fin de que tengamos que gastar más plata. Y ahora sí, por último, si la PS2 es una porquería... ¿por qué Microsoft tiene licencias exclusivas de tantos juegos? ¿Porque tiene miedo de lo que la PS2 le pueda hacer? Bueno, me despido de todos y si no publican la carta porque es muy larga, recórtenla y dejen lo más importante, o la idea, o "pulan" la carta (ustedes pueden, la tienen clara en eso) ya que sería muy bueno saber qué opinan los demás. Si no la publican, les agradecería que me manden su opinión, para saber si estoy muy equivocado. Espero que no lo tomen como una defensa a la PS2, sólo tratemos de leer un poco más y dejar el fanatismo de lado.

Un abrazo.

Aldo Duarte

P.D. ¡Qué gran idea es la página de juegos en DATAFULL! Para los fanas es un vaso de agua en el desierto que nos toca cruzar cada mes, hasta la llegada de la nueva Xtreme PC y Next Level.

¡Salute, Aldo! Un buen análisis de tu parte diría. Pero en cuanto al tema de la PS2, no creas que nosotros no queremos que a Sony le vaya bien. ¡Por favor! Realmente estamos esperando un juego que nos haga tragar las palabras. Pero, no... nada, che. Por otro lado, no te olvides que si bien los juegos del lanzamiento de la Dreamcast fueron apestosos, no tardó demasiado en remontar. A la Play 2 todavía la estamos esperando. Gran culpa la tuvieron los ponjas. Ellos se dedicaron a hacer todo lo posible para que la consola de Sony no llegara con todas las buenas a USA ¿Se acuerdan los títulos que estos muchachos de ojos rasgados nos mandaban desde allá? Asquerosos es poco decir. Pero bueno, QUEREMOS que a Sony le vaya bien, para así tener que comernos lo que dijimos. Por otra parte, chequeate la sección Now Loading y fijate que no somos los únicos enojados con esta multinacional. ¡Un abrazo y gracias por escribir!

Bueno, nos llegaron un montón de dibujitos y cositas para esta sección y las vamos a publicar. Por un lado tenemos la bici con la que Hernán se cruzó medio mundo. Pamela -la chica que nos manda sus dibujos- ya cuenta con un club de admiradores que nos han pedido a voz viva su mail. Chicos, Pamela no tiene mail y no está bien acosar a una dama, ¿sí? Pero, para sus desesperados fanáticos, les publicamos otro dibujito de su factoría y Pam nos mandó su foto...¿La quieren? :0) Ah, Ferzzola está muy enojado porque muchos dudaban de la veracidad de su mascota rata -la que chilla desde su escritorio- y, para darle valía a sus palabras le sacó una foto, así calla a todos los que dudaban de él. El Dragoncito copado que está leyendo la Next es de Iván Paredes y Fox nos mandó a una Sofía muy sugerente. ¿Y el resto, qué espera? ¡Manden dibujitos y fotos, che!

Hasta el próximo número, gente...

Readers Gallery



Ivan Paredes



La rata de Ferzzola



Fox

LA NEXT LEVEL ENROLLADA DENTRO DEL AISLANTE AMARILLO

Bicicleta viajera



Pamela 2001

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail. ¡Manden dibujos!
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más... / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemanía! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos: Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más... / **NUMERO 12 (Enero 2000)** Especial: Revisamos Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (3da. Parte) - Resident Evil 2 y Mission Imposible - Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - Virtua Fighter 3 TB y más... / **NUMERO 13 (Feb 2000)** Especial: La conspiración Capcom Umbrella Soluciones Guías Gran Turismo 2 y Soul Calibur - Trucos: Cybertiger - NBA Live 2000 - Virtua Striker 2 y más...

Marzo 2000 — NUMERO 14



Especial: PlayStation 2: Revelamos todas sus caracteristicas Soluciones: Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready to Rumble - Mario Party 2 - Crazy Taxi y más!

Abril 2000 — NUMERO 15



Especial: Conseguimos una Play 2 y te la mostramos Soluciones: Guia del Fear Effect Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Jet Force Gemini y más! Poster Doble: Pokemon y NFS Porshe 2000

Mayo 2000 — NUMERO 16



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

Junio 2000 — NUMERO 17



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Julio 2000 — NUMERO 18



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Agosto 2000 — NUMERO 19



Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

Septiembre 2000 — NUMERO 20



Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

Octubre 2000 — NUMERO 21



Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Analisis del nuevo GameShark para Dreamcast

Noviembre 2000 — NUMERO 22



Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

Diciembre 2000 — NUMERO 23



Especial: Los mejores juegos de fin de año Final Test: FIFA 2001 - Quake III: Arena - The World is not Enough - Driver 2 Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 - Excitebike 64 - Ready 2 Rumble Round 2

Enero 2001 — NUMERO 24



Especial: Xbox Final Test: Persona 2 - Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis (DC) - Unreal Tournament Trucos: Banjo Tooie - Driver 2 - Colin Mc Rae Rally 2 - Guilty Gear X - y mucho más!

Febrero 2001 — NUMERO 25



Especial: Final Fantasy X Final Test: Lunar 2: Eternal Blue - Grandia II - Prince of Persia - Guilty Gear X - Banjo Tooie Nuevas Secciones: Retrogames - No Comments y Recycle Bin

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnl@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90**.

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.



VENTA UNICAMENTE DE TITULOS ORIGINALES









GAMESHARK





SVGA BOX

www.cdmarketonline.com.ar

VENTA ONLINE CON TARJETA O CONTRAREEMBOLSO A TODO EL PAIS

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard · AMERICAN EXPRESS · VISA



ENVIOS AL INTERIOR — TARJETAS HASTA 12 CUOTAS — CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.